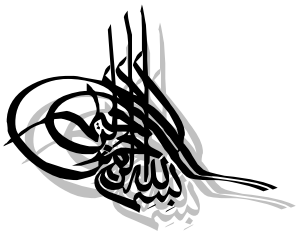


دورة الفوتوشوب 8

Photoshop CS

المؤسسة العراقية للتنمية والتطوير

photoshopiida@gmail.com

الفصل الأول

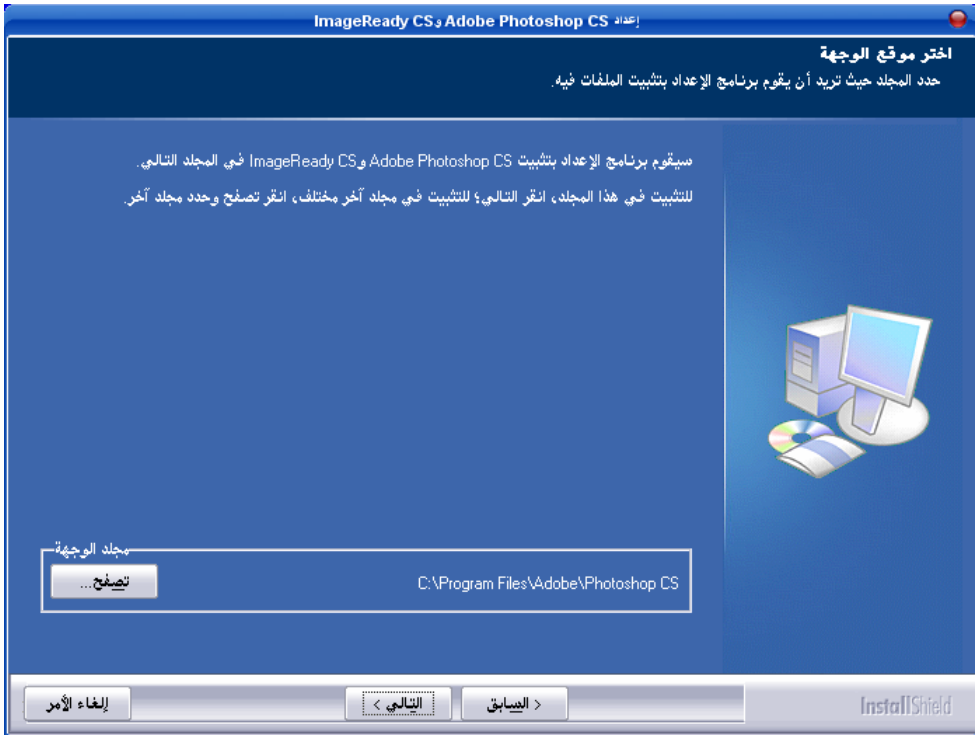
أساسيات التصميم

تثبيت البرنامج

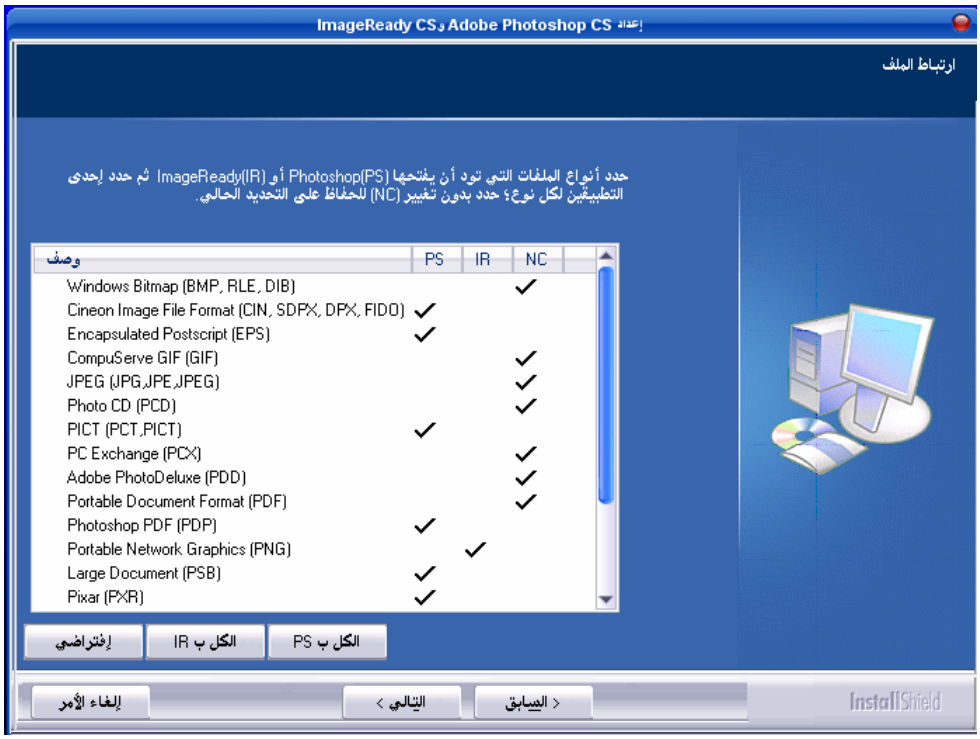
نبدأ بتثبيت برنامج الفوتوشوب الثامن على جهاز الكمبيوتر

ندخل اسم المصمم واسم الشركة.. الخ ثم الرقم المسلسل sn

ستظهر لنا النافذة التالية .. أضغط على زر(التالي) أو (Next) إذا كنت تثبت النسخة الانكليزية .


إعداد Adobe Photoshop CS و ImageReady CS
اختر موقع الوجهة
حدد المجلد حيث تريد أن يقوم برنامج الإعداد بتثبيت الملفات فيه.
سيقوم برنامج الإعداد بتثبيت Adobe Photoshop CS و ImageReady CS في المجلد التالي.
للتثبيت في هذا المجلد، انقر التالي؛ للتثبيت في مجلد آخر مختلف، انقر تصفح وحدد مجلد آخر.
مجلد الوجهة
تصفح...
C:\Program Files\Adobe\Photoshop CS
إلغاء الأمر
< التالي
< السابق
InstallShield

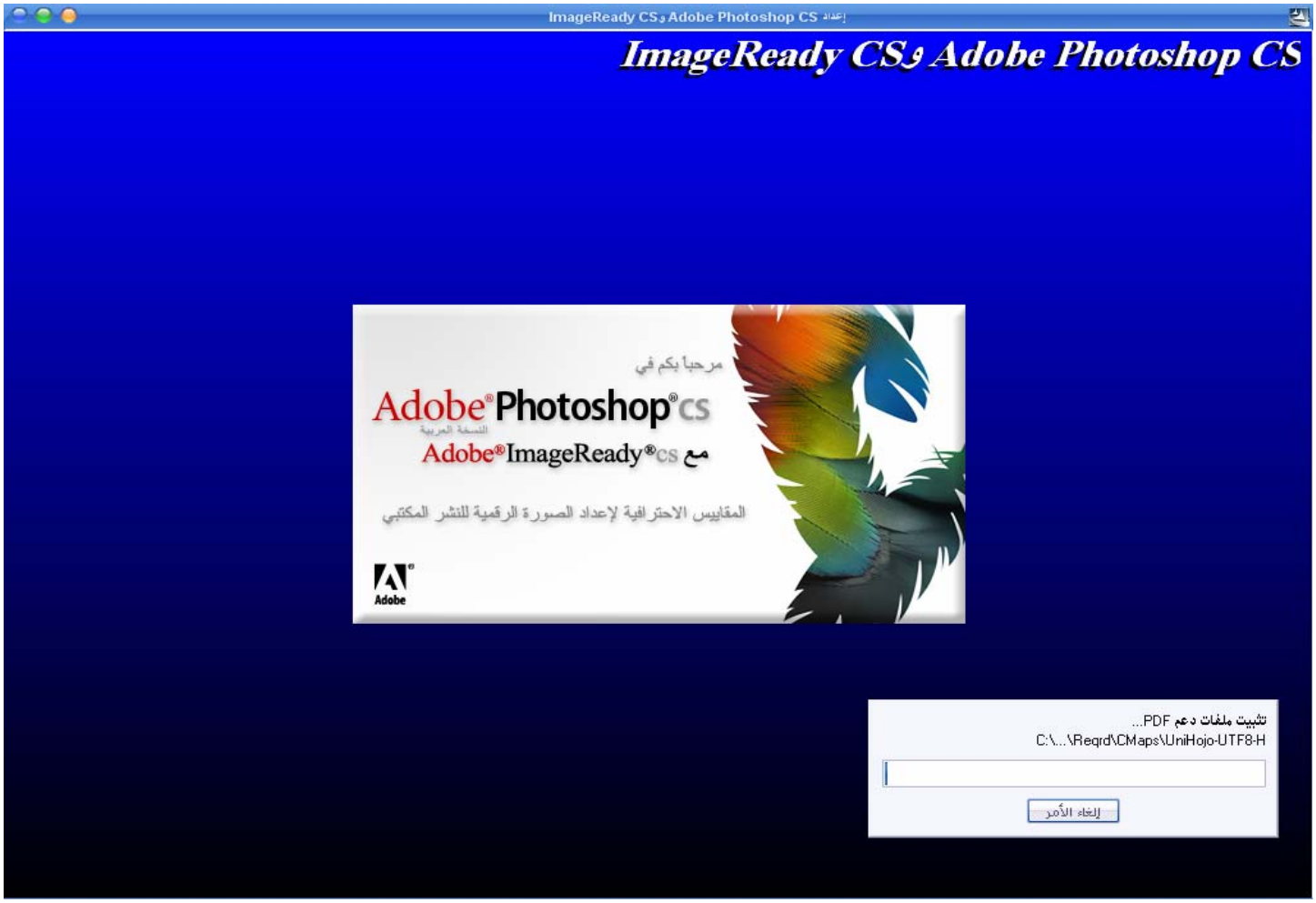
ستظهر لك النافذة التالية لا تغير فيها شيئاً فقط اضغط (التالي) أو(Next)



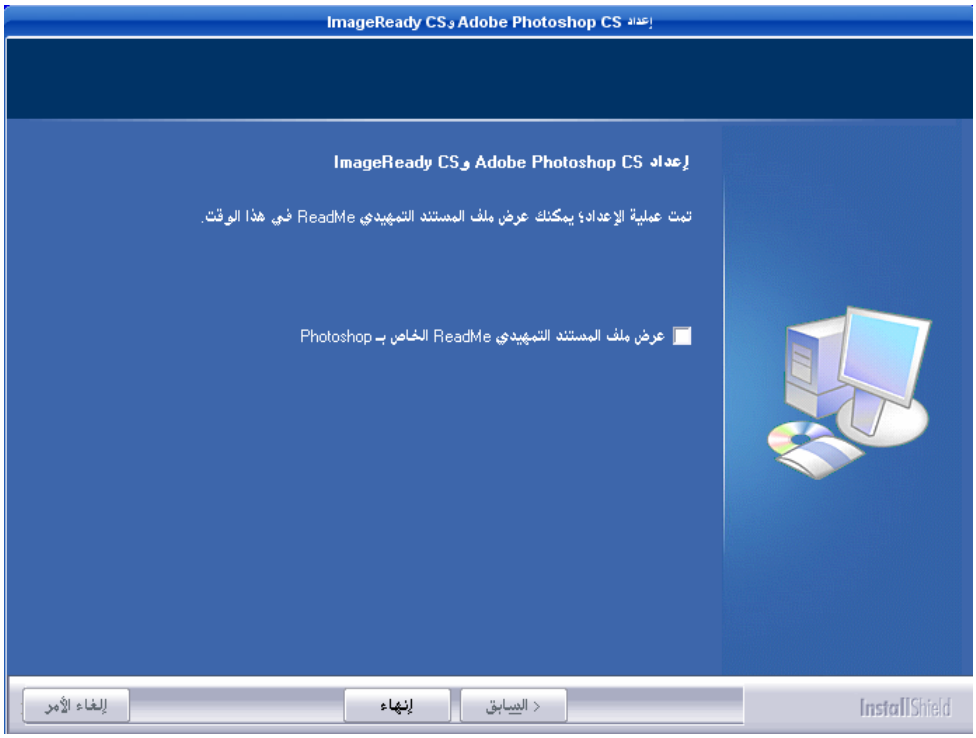
ستظهر لك نافذة أخرى أيضا اضغط فيها على زر (التالي) أو (Next)

بعدها ستبدأ عملية تثبيت برنامج الفوتوشوب على جهاز الكمبيوتر.

النافذة التالية تظهر لكَ بدأ تثبيت البرنامج.



بعد انتهاء تثبيت برنامج الفوتوشوب ستظهر لك النافذة التالية :


إعداد Adobe Photoshop CS و ImageReady CS
إعداد Adobe Photoshop CS و ImageReady CS
تمت عملية الإعداد؛ يمكنك عرض ملف المستند التمهيدي ReadMe في هذا الوقت.
عرض ملف المستند التمهيدي ReadMe الخاص بـ Photoshop
إلغاء الأمر
إنهاء
< السابق
InstallShield

النافذة المجاورة تعني أن عملية تثبيت برنامج الفوتوشوب قد تمت بنجاح.

تشغيل البرنامج وبدأ استخدامه

بعد انتهاء عملية التثبيت .. نذهب إلى قائمة (Start) ثم (All Programs) ثم نضغط على (Adobe Photoshop CS) لتشغيله

عند تشغيل الفوتوشوب تظهر لنا الواجهة التالية في البداية :

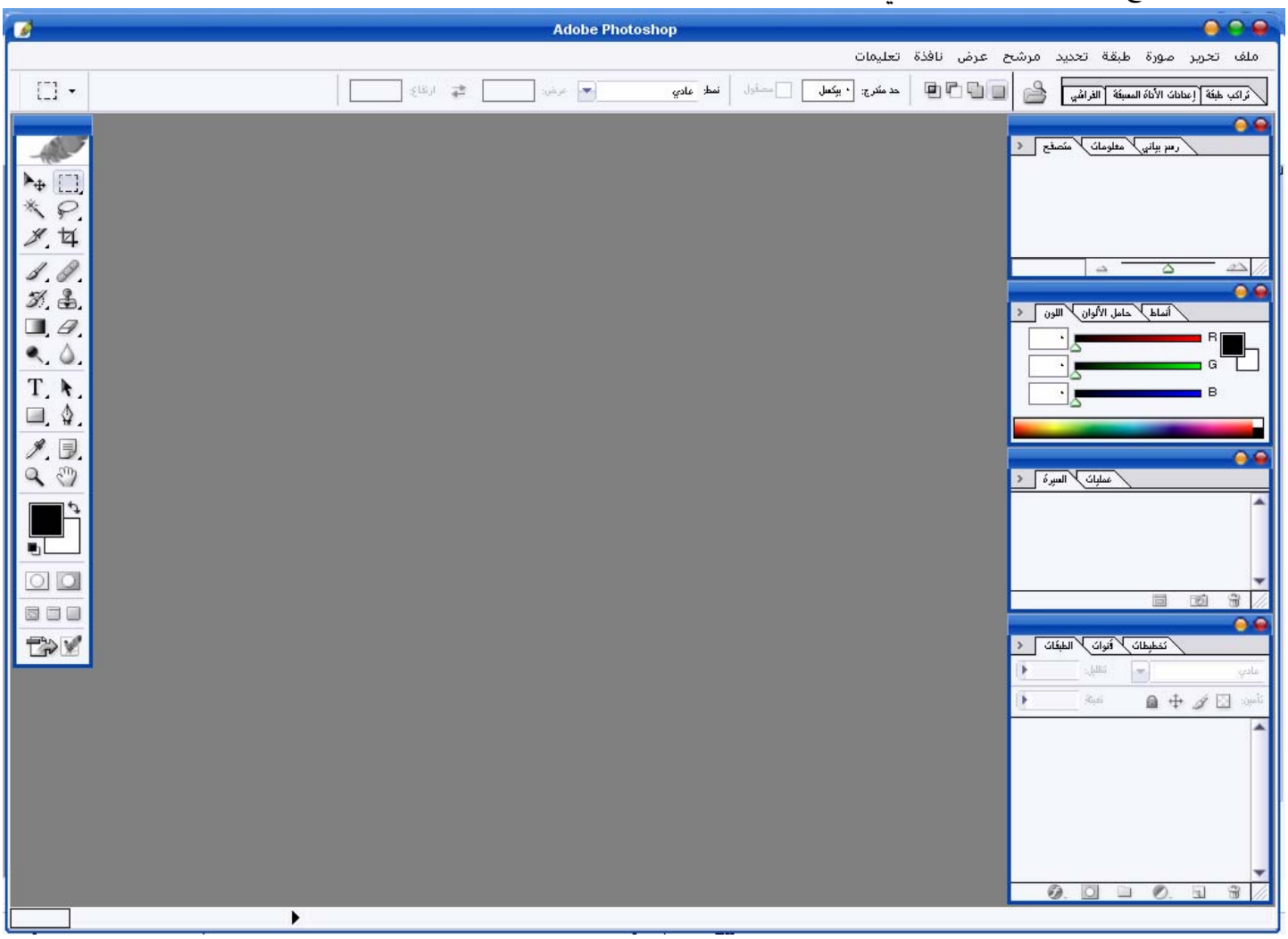
حيث يقوم البرنامج بتحميل أدواته وقراءة خطوط الكمبيوتر و الفلاتر والفرش وغيرها من ملحقات الفوتوشوب

أن برنامج الفوتوشوب كي يعمل بشكل سريع ومريح للمصمم عليه أن يستخدم كمبيوتر بمواصفات لا تقل عن :

1- RAM: 256 Mb.
2- Graphics card: 64 Mb.
3- CPU 1600 MHz.

كلما زادت هذه المواصفات في الحاسبة التي يعمل عليها البرنامج كلما زادت كفاءة برنامج الفوتوشوب.

سيعمل البرنامج كما في الشكل التالي :



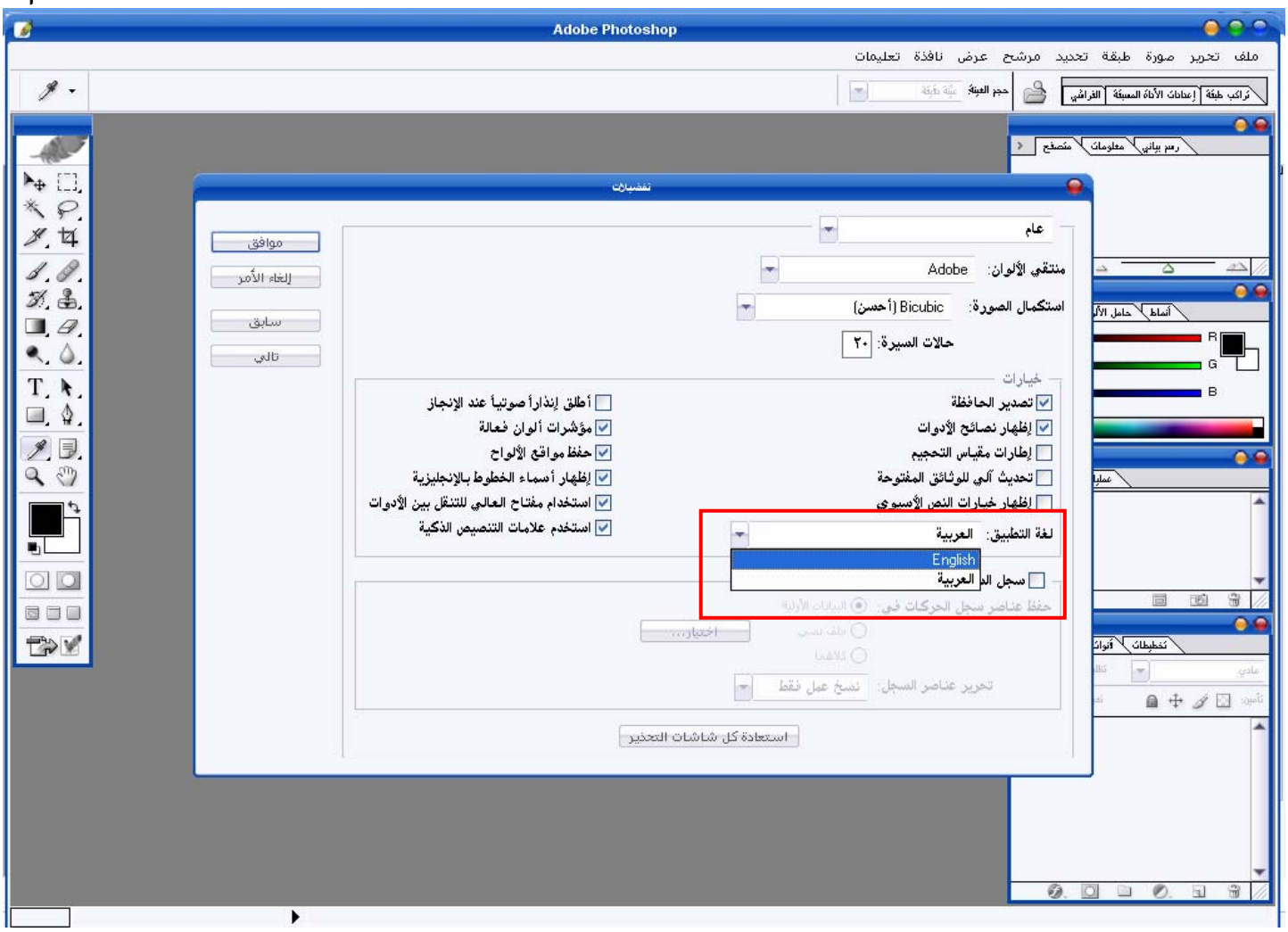
كما تلاحظ فأن البرنامج بواجهة عربية .. يمكنك تحويله إلى الواجهة الانكليزية ، أن من المفضل أن تكون واجهة البرنامج باللغة الانكليزية ، حيث أن المصمم المحترف لا يستخدم الواجهة العربية إلا في حالات نادرة كأن تكون لغته الانكليزية ضعيفة جدا بحيث لا يمكنه التماشي مع البرنامج إلا عندما يكون بالغة العربية.

ننصح أن يكون التعامل مع البرنامج بواجهته الانكليزية فذلك يفيدك جدا لأنك ستحتاج إلى أن تتعلم استخدام الواجهة الانكليزية عاجلا أم أجلا لأن المواد المشروحة حول برنامج الفوتوشوب في المنتديات والمواقع ، تعتمد الواجهة الانكليزية

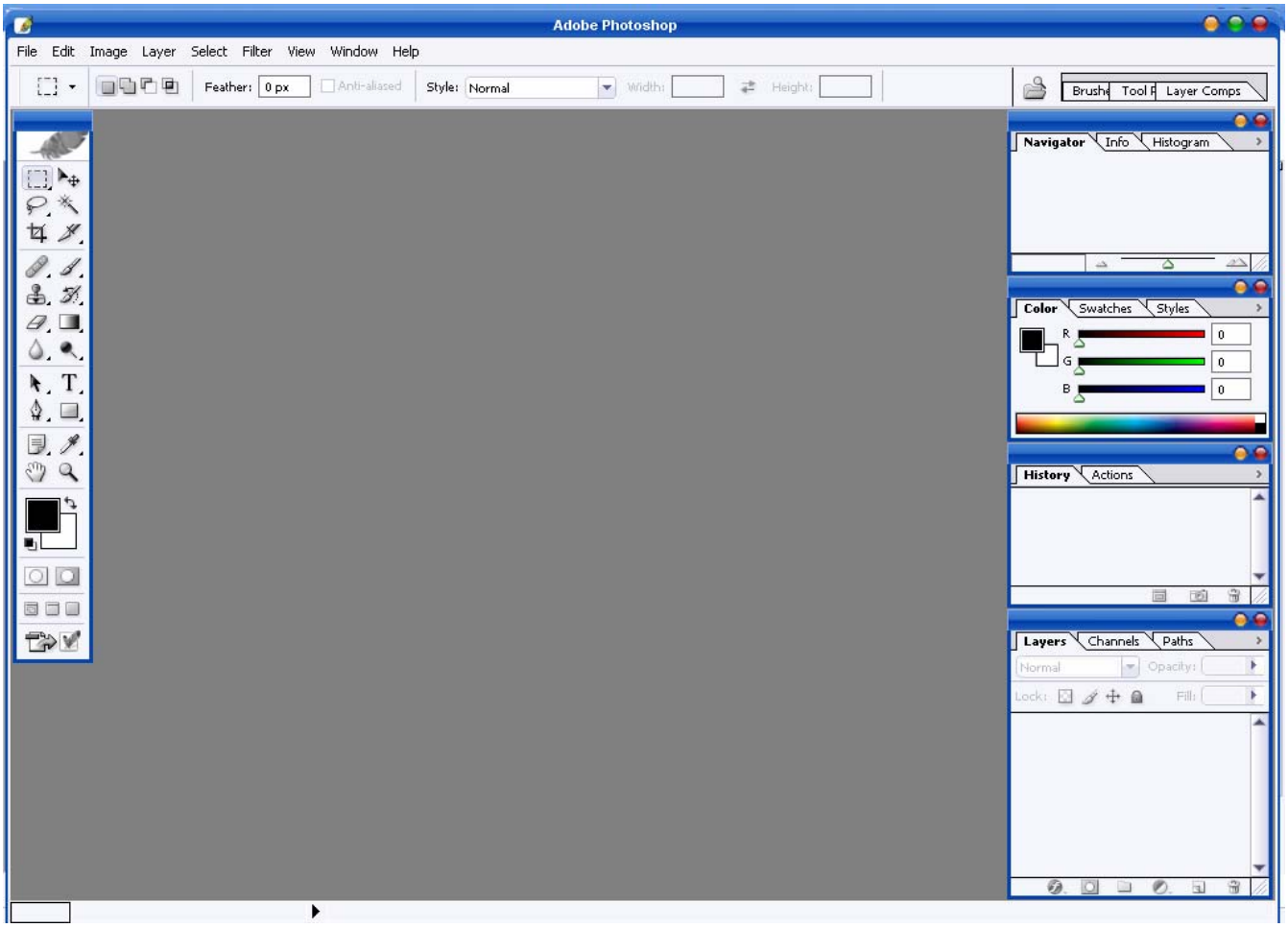
أخي العزيز سنشرح برنامج الفوتوشوب ذو الواجهة الانكليزية بأذن الله

لكن ، البرنامج الآن بالواجهة العربية ، يجب إذن أن نقوم بتحويله إلى الواجهة الانكليزية .

لتحويله إلى اللغة الانكليزية نذهب إلى قائمة (تحرير) ثم (تفضيلات) ثم (عام) ستظهر لنا النافذ التالية :



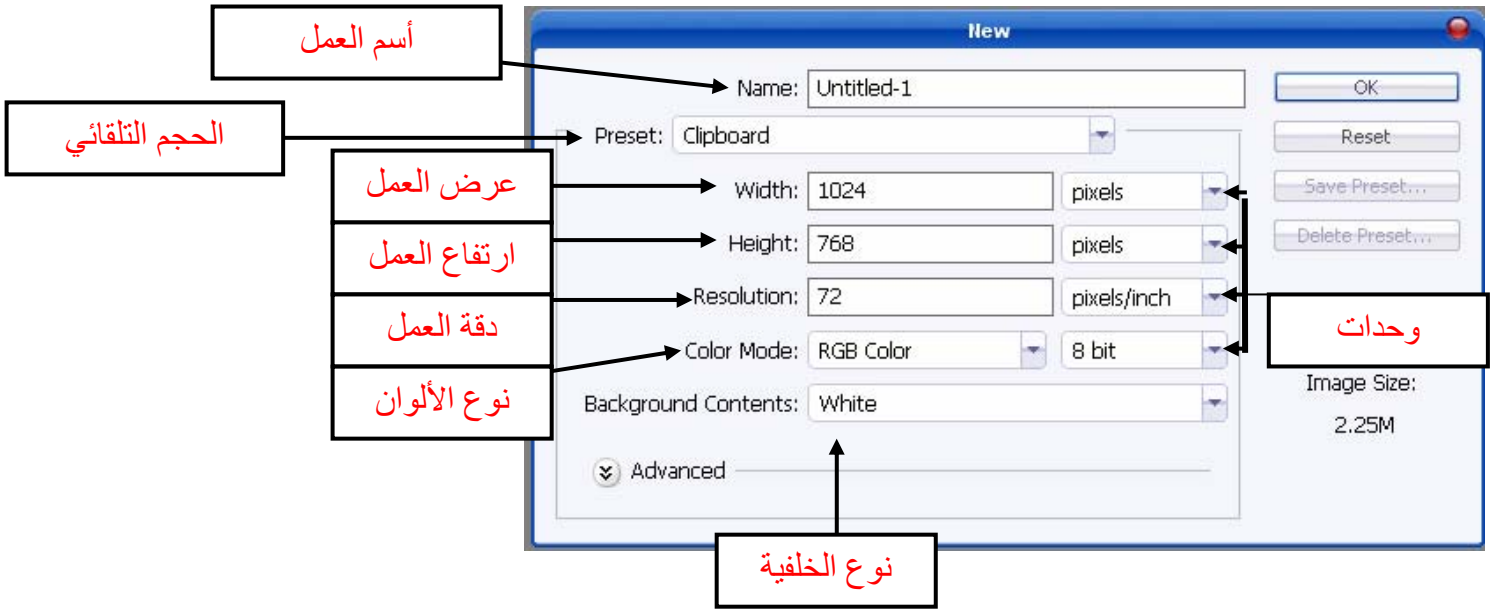
نختار اللغة الانكليزية ثم نقوم بإغلاق البرنامج وإعادة تشغيله من جديد لكي يعمل بالواجهة الانكليزية



إعداد ملف عمل

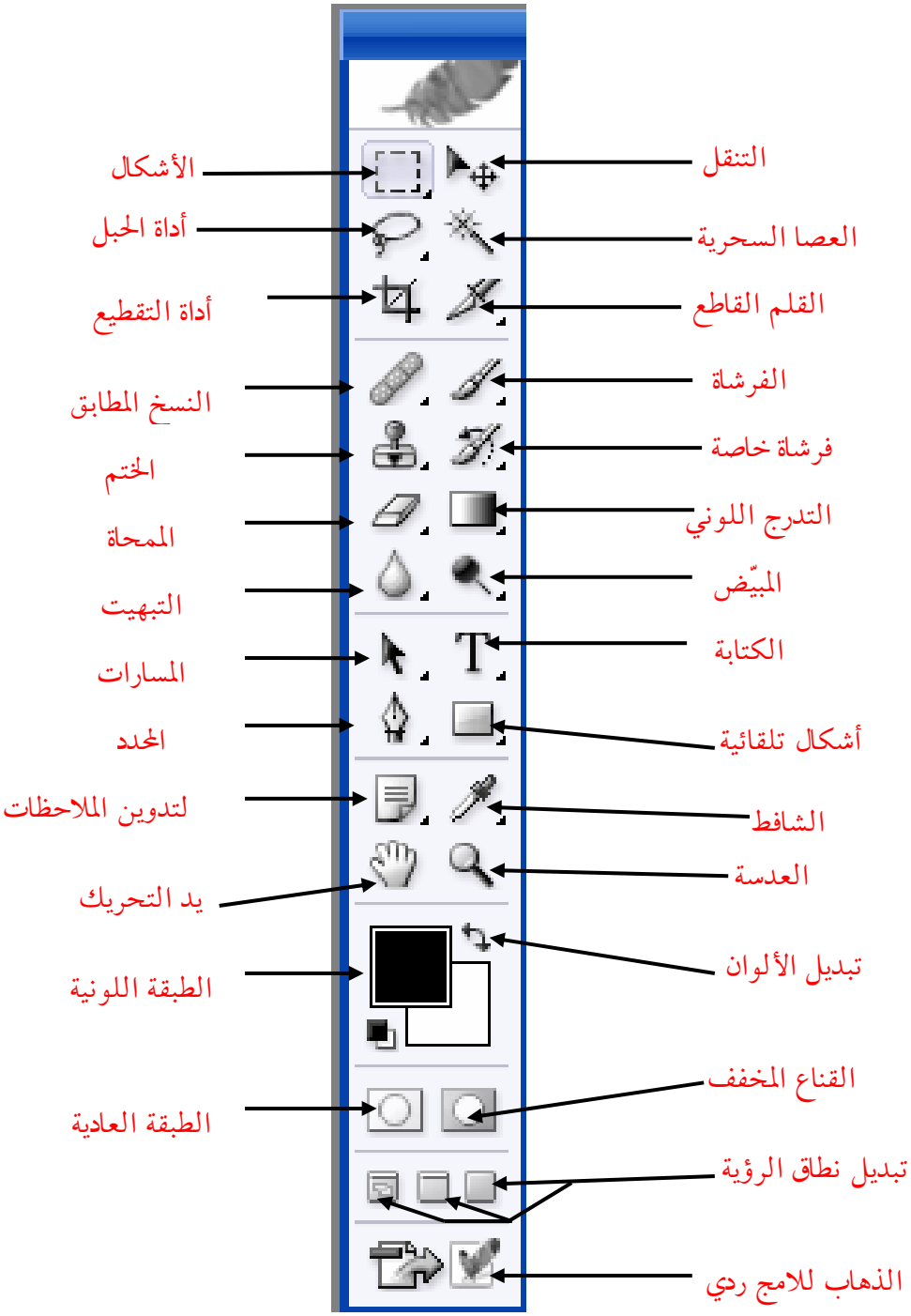
لأعداد لوحة معينة نعمل عليها التصميم الذي نريده نذهب إلى القائمة المنسدلة(File) ثم نضغط على الاختيار(new)

ستظهر لنا النافذة التالية : نافذة إعداد ملف عمل جديد



كما تلاحظون ركّزنا على أهم نقاط إعداد مساحة عمل في برنامج الفوتوشوب ، ويجدر بنا القول إننا في حالة أردنا إنشاء مساحة عمل جديدة فلابد من تحديد المقاس المطلوب لكل عمل ، وهذه نقطة مهمة في العمل الإبداعي ، وأنصحكم باستخدام نافذة الأحجام التلقائية فهي تحتوي على اغلب الأحجام المستخدمة التي تفيدكم بأذن الله في انجاز عملكم الاحترافي .

تكملة لما بدأناه هذا الدرس من دروس الفوتوشوب وسوف نشرح عن شريط الأدوات أتمنى يكون واضح للجميع



اختصارات هذه الأدوات في لوحة المفاتيح (Keyboard)

الأداة	الفائدة	الاختصار
التنقل	لتحريك جزء من الصورة	V
الأشكال	لرسم المستطيل والدائرة والتحديد المنظم	M
العصا السحرية	لتحديد أجزاء متشابهة الألوان	W
أداة الحبل	لتحديد الأجزاء المتنوعة	L
القلم القاطع	مشابه ل0639مل برنامج الامج ريدي	K
أداة التقطيع	لتصغير جميع الطبقات بالقطع	C
الفرشاة	لوضع سمات على الصور	B
النسخ المطابق	لنسخ جزء معين من الصورة بشكل تماثلي	J
فرشاة خاصة	لرسم الخطوط المتشعبة	Y
الختم	لنسخ جزء كبير من الصورة	S
التدرج اللوني	لرسم ألوان متدرجة	G
الممحاة	لمسح جزء من الصورة	E
التبهيت	إجراء نوع من التخفيف على الصورة	R
المسارات	متعلقة بأداة التحديد	A
المحدد	لرسم أشكال محددة بخواص معينة	P
تدوين الملاحظات	لأدراج الملاحظات على جزء من الصورة	N
يد التحريك	للتنقل بين أجزاء المشهد	H
المبيض	لإضفاء بياض على الصورة	O
الشافط	لنقل لون معين لطبقة الألوان	I
العدسة	لتكبير وتصغير المشهد	Z
الكتابة	لإدراج النصوص	T
تبديل الألوان	للتبديل بين لوني المشهد العام	X
الطبقة اللونية	لون المشهد النشط	نقر مزدوج
أشكال تلقائية	لرسم أشكال نموذجية	U
القناع المخفف	لإضافة التباين على العمل	Q
الطبقة العادية	أي طبقة تكون بحالة عادية	Q
للذهاب للامج ريدي	لنقل العمل إلى برنامج تحريك الصور	Ctrl+Shift+M
لتبديل نطاق الرؤية	لعرض الصور في طرق مختلفة	F

ماذا نعني بتحرير الصور ؟

المقصود بعملية تحرير الصور هو كيفية تحوير هذه الصور إلى شكل غير الشكل الذي كانت عليه عن طريق إضافة مؤثرات وتغير بعض التفاصيل التي تحتويها الصور وكذلك الألوان التي يمكن التلاعب بها وإظهار خلاف ما كانت عليه وكذلك يتيح هذا البرنامج لمستخدميه إمكانية تحويل الصور الفوتوغرافية إلى رسوم فنية وذلك عن طريق مؤثرات خاصة يحتويها برنامج الفوتوشوب .

كذلك يوفر هذا البرنامج لمستخدميه مجموعة كبيرة من الأدوات التي يمكن خلالها التعامل مع الصور والأشكال وخلاف ذلك مما يحتاجه المصممين وهذه الأدوات تتسم بسهولة الاستخدام كما سبق أن ذكرنا .

وتحرير الصور عن طريق برنامج الفوتوشوب يحتاجها المستخدم العادي الذي قد يرغب في إنشاء خلفيات للشاشة أو أية أمور أخرى بسيطة لكن المصمم المحترف يحتاج الفوتوشوب في إنشاء أمور أخرى كالدعاية والإعلان مثلاً التي هي العمل الرائج والذي يدر وارداً مادياً مجزياً في غالب الأحيان وأقصد بأعمال الدعاية والإعلان التصاميم التي تستخدم في واجهات المحال التجارية كذلك التصاميم التي تستخدمها المجلات للدعاية عن منتج ما ، كذلك أغلفة الكتب والمجلات، وتنسيق المجلات التي غالباً ما يستخدم في تنسيقها برنامج الفوتوشوب وإن كان هناك برامج أخرى تتيح للمستخدم ذلك لكن يبقى الفوتوشوب هو أفضل الخيارات المتاحة .

الأمور التي يحتاجها مستخدم الفوتوشوب

١- الاستخدام المكثف لبرنامج الفوتوشوب حتى يتم التعود على البرنامج .

٢- الذوق في اختيار الألوان والأشكال (مهم جداً) ويتم تطوير الذوق عن طريق تقليد المصممين المحترفين .

٣- في حال التقدم في مجال الفوتوشوب يحتاج المصمم لعدة برامج مساعدة وهي :

- برنامج يستخدم لتكبير الصور بدون تشويهها مثلاً (*S-spline*) .
- موسوعة صورة تحتوي على أشكال وأنواع متعددة من الصورة .
- موسوعة صور يقوم بجمعها من الانترنت أو من الأسواق.
- هناك مجموعة من الفلاتر الخارجية تستخدم مع برنامج الفوتوشوب لإضفاء تأثيرات جاهزة على التصاميم لكن المصممين المحترفين يفضلون عدم استخدامها ويستعيضون عنها بمزج الفلاتر الأساسية لإيجاد هذه التأثيرات .

اختصارات المفاتيح

مفتاح Ctrl+T يظهر لك نقاط تحجيم الكائنات (للتكبير أو التصغير)

مفتاح Ctrl+U يظهر لك قائمة تغير الألوان.

مفتاح Ctrl+B يظهر لك قائمة تغير الألوان ولكن بدقة تغير كل لون لحدة.

مفتاح Ctrl+M يظهر لك وضوح الصور والتحكم فيها

مفتاح Ctrl+L يغير في درجات نصوع وغمقان الصورة ..

مفتاح Ctrl+Y يظهر لك ألوان CYMK على الرسمة .

مفتاح Ctrl+E لتطبيق طبقة على الأخرى

مفتاح Ctrl+Shift+E لتطبيق جميع الطبقات على بعض.

مفتاح Ctrl+O لفتح ملف .

مفتاح Ctrl+N لفتح ملف جديد .

مفتاح F7 لإظهار قائمة الطبقات

مفتاح F5 لإظهار قائمة الريش .

مفتاح Ctrl+r لإظهار المسطرة .

مفتاح Ctrl+Z للتراجع

مفاتيح الاختصار Hot Key

قائمة Files

مفتاح Ctrl+N فتح ملف جديد

مفتاح Ctrl+O فتح ملف

مفتاح Ctrl+Alt+O فتح باسم

مفتاح Ctrl+w اقفال ملف

مفتاح Ctrl+S حفظ ملف

مفتاح Ctrl+Shift+s حفظ ملف باسم

مفتاح Ctrl+Alt+S حفظ نسخة من ملف

مفتاح Ctrl+Shift+P اعداد الصفحة

مفتاح Ctrl+P طباعة

قائمة Edit

مفتاح Ctrl+Z الغاء اخر عملية

مفتاح Ctrl+X قص

مفتاح Ctrl+c نسخ
مفتاح Ctrl+Shift+C نسخ مجمع
مفتاح Ctrl+V لصق
مفتاح Ctrl+Shift+V لصق في الداخل

قائمة View

مفتاح + +Ctrl تكبير
مفتاح - +Ctrl تصغير
مفتاح Ctrl+0 مناسب للشاشة
مفتاح Ctrl+Alt+O النقاط الحالية
مفتاح Ctrl+H اظهار / اخفاء الحدود
مفتاح Ctrl+Shift+H اظهار / إخفاء التخطيطات
مفتاح Ctrl+R إظهار / إخفاء المساطر
مفتاح ؛+Ctrl اظهار / اخفاء الدلائل
مفتاح ؛+Ctrl+Shift جذب إلى الدلائل
مفتاح ؛+CTRL+Alt تأمين الدلائل
مفتاح "+Ctrl اظهار / اخفاء الشبكة
مفتاح "+Ctrl+Shift احياء الشبكة

قائمة Image

مفتاح Ctrl+L مستويات
مفتاح Ctrl+hift+L المستويات التلقائية
مفتاح Ctrl+M خطوط بيانية
مفتاح Ctrl+B ميزان الألوان
مفتاح Ctrl+U صبغة واشباع
مفتاح Ctrl+Shift+U الغاء الاشباع
مفتاح Ctrl+I عكس
قائمة Layer
مفتاح Ctrl+G تجميع مع السابق
مفتاح Ctrl+Shift+g ازالة التجميع
مفتاح Ctrl+E دمج الى الأسفل
مفتاح Ctrl+Shift+e دمج مرئي
قائمة Select

مفتاح Ctrl+Shift+A تحديد الكل

مفتاح Ctrl+D الغاء التحديد

مفتاح Ctrl+Shift+D استعادة التحديد

مفتاح Ctrl+Shift+I عكس التحديد

مفتاح Ctrl+Shift+D حد متدرج

معلومات أخرى :

لتحريك التحديد من موضع لأخر : اختيار إحدى أدوات التحديد والنقر داخل منطقة التحديد ثم التحريك

لنسخ الجزء المحدد : الضغط بالفارة مع التحريك +Ctrl+Alt

لنقل الجزء المحدد : الضغط بالفارة مع التحريك + Ctrl

لتوسيع التحديد أو إضافة تحديد : اختيار إحدى أداة التحديد والنقر داخل منطقة التحديد مع التحريك +Shift

للحذف من التحديد : اختيار إحدى أدوات التحديد وتحديد الجزء المراد حذفه +Alt

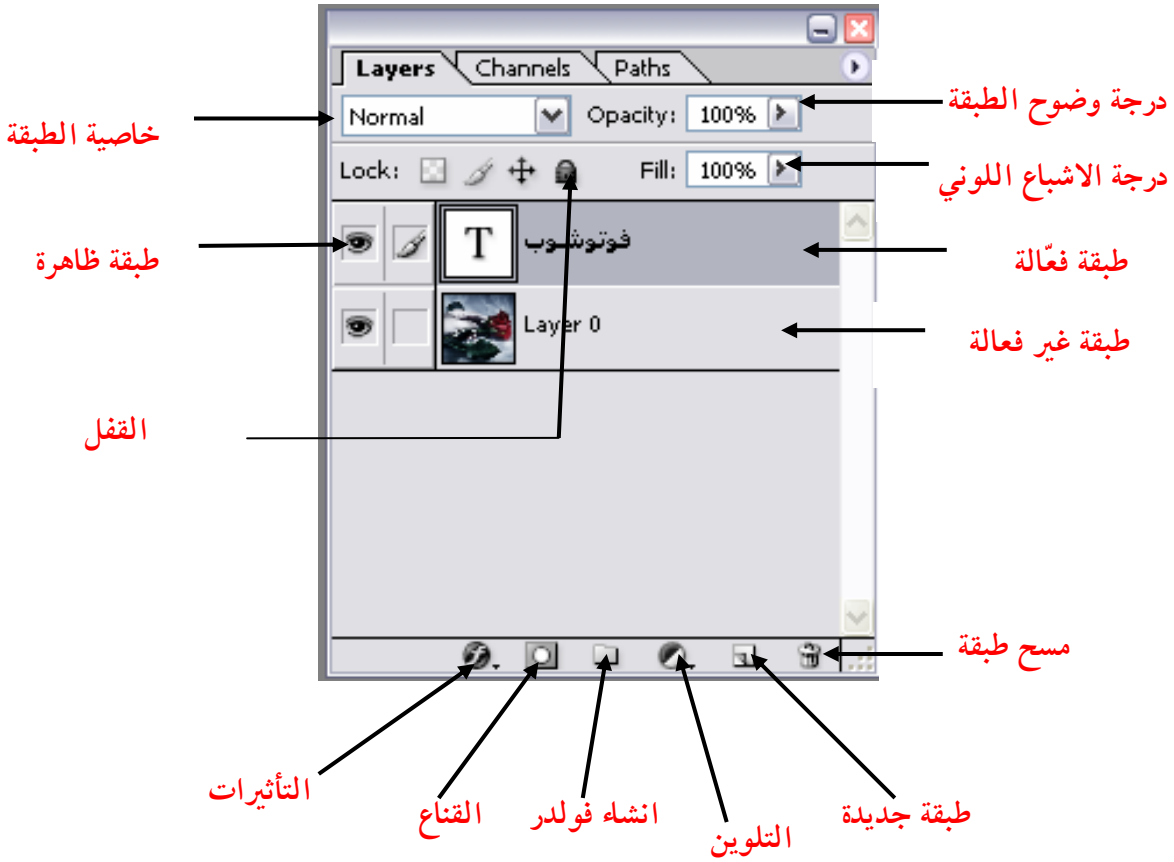
تعويم تحديد في موضعه: Ctrl+Alt+مفتاح السهم الصاعد ثم مفتاح السهم النازل

لصق صورة في تحديد : Ctrl+Shift+V

لصق صورة خلف تحديد : Ctrl+Shift+Alt+V

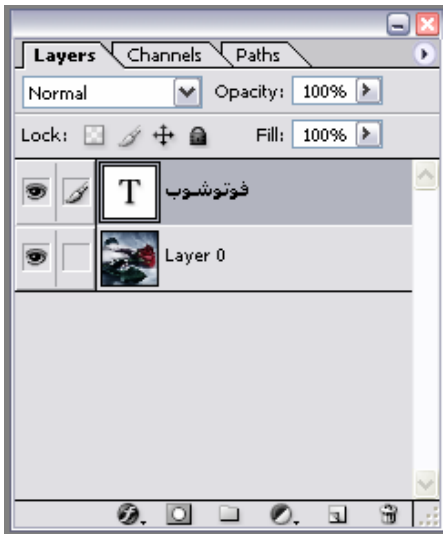
نسخ التحديد إلى طبقة جديدة : Ctrl+j

Layers الطبقات



(نافذة العمل)

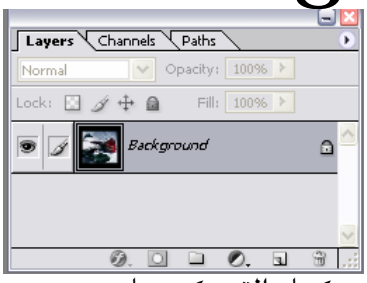
شرح نافذة الطبقات (Layers)



- ❖ درجة وضوح الطبقة: ويتحكم في درجة وضوح الطبقة بالنسبة للطبقات الأخرى
- ❖ درجة الإشباع اللوني: ويتحكم في اللون الذي يملئ الطبقة
- ❖الطبقة الفعّالة: الطبقة التي يجري عليها العمل الآن
- ❖طبقة غير فعّالة : الطبقة التي لا يجري عليها العمل
- ❖الحذف : لحذف الطبقة الحالية
- ❖طبقة جديدة : لإضافة طبقة جديدة
- ❖التلوين : تلوين الطبقة الحالية بطرق مختلفة
- ❖مجلد : لإنشاء مجلد يحتوي عدد من الطبقات
- ❖القناع : إنشاء قناع دمجي على الطبقة
- ❖خاصية الطبقة : وهي لعمل تأثيرات من نوع معين على الطبقة الفعالة بالاعتماد على الطبقات الأخرى

- ❖المشبك: وهو لربط الطبقات بعضها مع بعض

Blending options خيارات الدمج



عند فتح صورة للتعديل عليها في الفوتوشوب : نضغط على القائمة المنسدلة File ثم Open

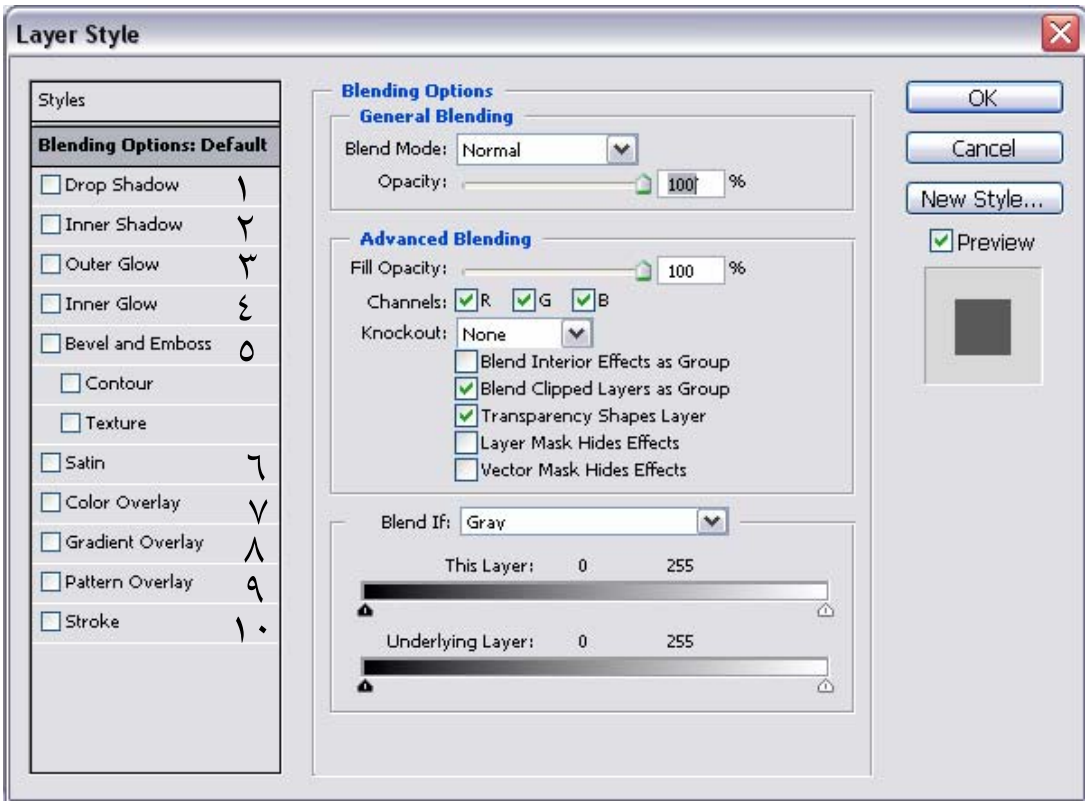
انتبه إلى نافذة Layers ستكون كما في الشكل المجاور

نضغط على الـ Layer دبل كليك لنا طبقة الصورة ، حيث سيمكننا تحريكها والتحكم بها

سنقوم بالتعرف على مربع التأثيرات المسمى(Layer Style)

عندما نقوم بكتابة كلامٍ معينٍ أو رسم شكل من الأشكال قد نرغب بإضافة تأثيرات لهذه الكتابة أو لهذا الشكل وهذا الأمر يوفره برنامج الفوتوشوب عن طريق مربع (Layer Style)

ونستطيع الوصول لهذا المربع عن طريق على طبقة النص أو طبقة الشكل النقر نقرتين متتاليتين أو عن طريق النقر بالزر الأيمن لفتح قائمة ثم اختيار الأمر Blending Options سنلاحظ ظهور المربع الآتي :-



عن طريق هذا المربع نستطيع إضافة التأثيرات التي نرغب فيها بوضع علامة صح في المربع الصغير أمام كل عنوان أما إذا أردنا إظهار خصائص كل عنوان فنقوم بالنقر على العنوان نفسه فيظهر لنا بهذا الشكل المختلف.

عندها نقوم بتغير الإعدادات كما نرغب وكما تعلمنا وسنقوم الآن بشرح المهم من هذه التأثيرات حسب الأرقام في الشكل السابق .

١- Drop Shadow :-

يقوم هذا التأثير بإضافة ظل إلى النص أو الصور ونستطيع التحكم بدرجة ميلان الظل وحجمه وشكل من الإعدادات الخاصة بهذا التأثير .

٢- Inner Shadow:

يقوم هذا التأثير بإضافة ظل داخلي للنص أو الصورة.

٣- Outer Glow :-

يمكننا عن طريق هذا التأثير القيام بعمل حدود خارجية للنص أو الشكل الذي نرغب كذلك نتمكن من عمل هالات ضوئية جميلة محيطة بالشكل الذي نرغب به .

٤- Inner glow

لعمل هالة مضيئة داخل النص أو الصورة.

٥- Bevel and Emboss :-

هذا التأثير يمكننا من جعل الكتابة أو الشكل بارز وأيضاً له إعدادات خاصة تجعلنا نتحكم بدرجة البروز واتجاه البروز كما نرغب .

٦- Stain :

لعمل تأثيرات على الكتابة أو الصورة بشكل معين .

٧- Color Overlay: -

يقوم بملأ الشكل أو النص باللون الذي نرغب به .

٨- Gradient Overlay: -

يملأ الشكل أو النص بتدرج لوني وله الإعدادات الخاصة كما لكل التأثيرات .

٩- Pattern Overlay: -

يقوم بالملأ بنقش محدد .

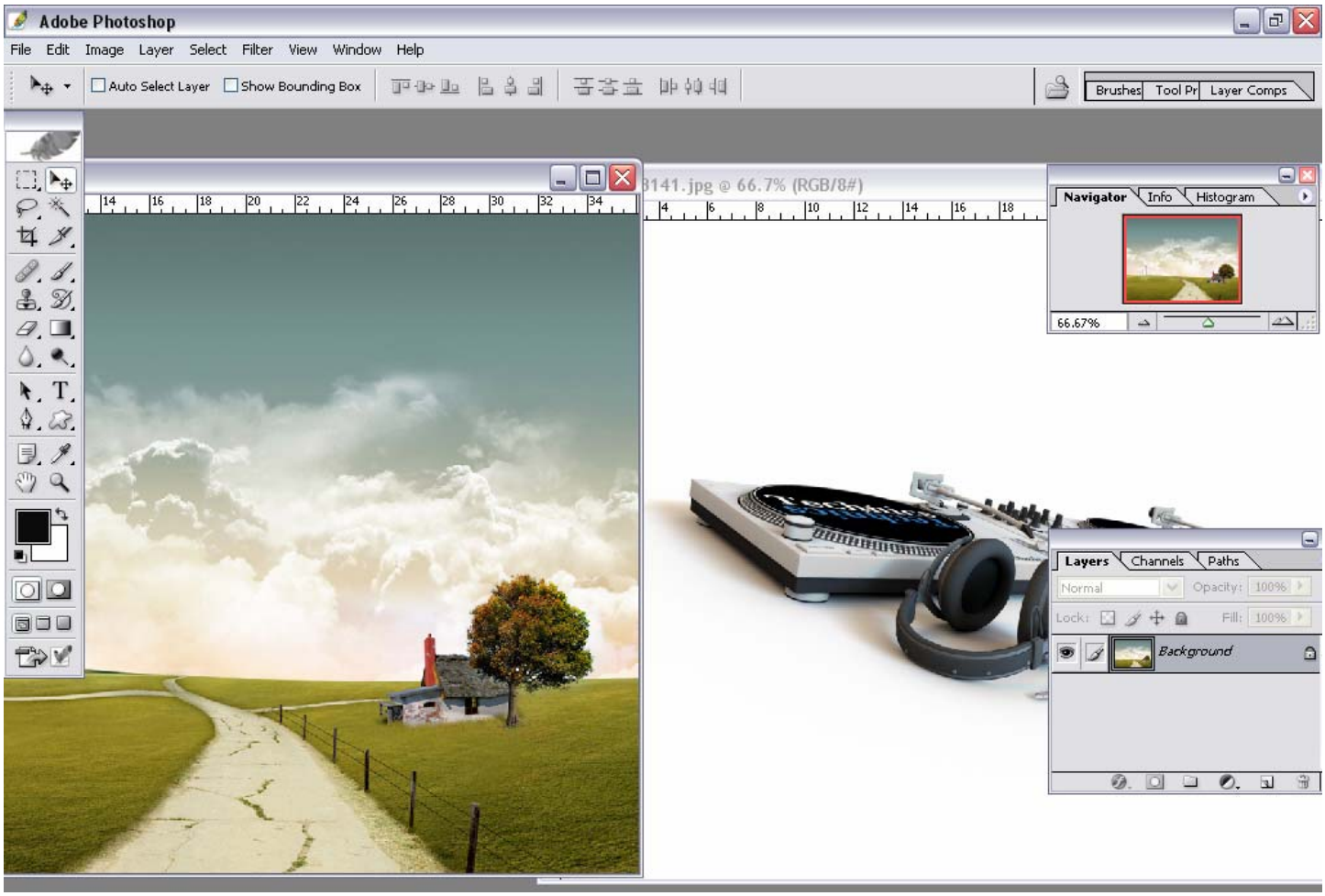
٧- Stroke :-

يقوم بتحديد النص أو الشكل بلون أو نقش أو تدرج لوني بالشكل الذي نرغب به .

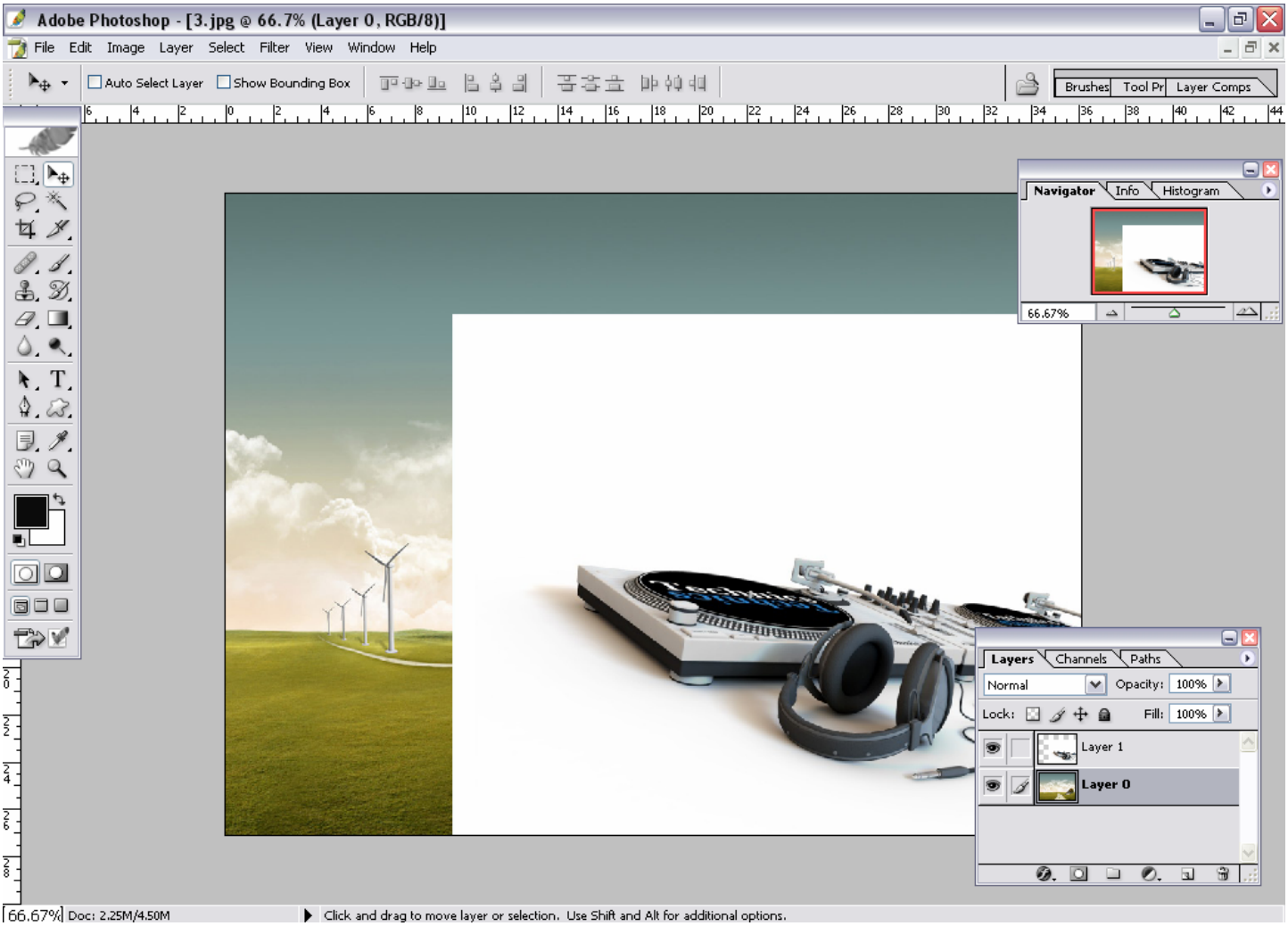
دمج الصور

لدمج صور تين واحدة فوق الأخرى بشكل احترافي جميل

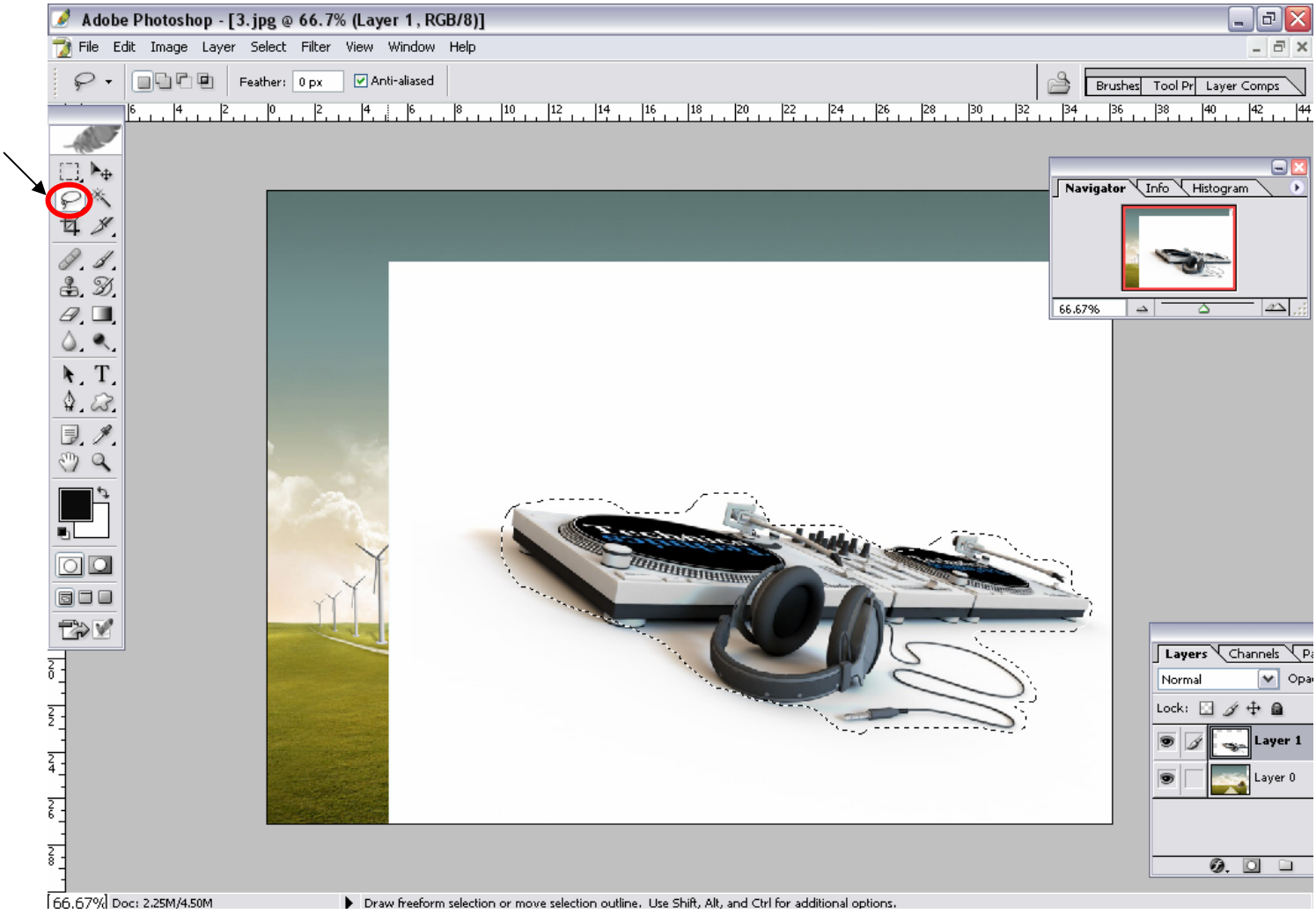
نقوم بفتح الصورة الأساسية ولتكن صورة الحقول الخضراء أدناه و نفتح الصورة الثانية



نسحب الصورة الثانية فوق إلى أن تصبح فوق الصورة الأساسية ونقوم بإفلاتها ، بحيث تصبح الواحدة فوق الأخرى بحيث تصبح كما في الشكل أدناه :



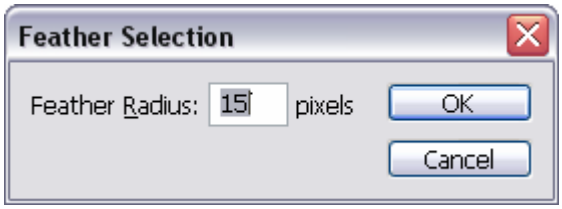
نقوم بواسطة استخدام أداة الـ(لاسو) المؤشر عليها أدناه ، ثم تحديد المنطقة التي تريدها أن تبقى فوق الصورة الأساسية (صورة الحقول)



بعد تحديد المنطقة التي نريدها أن تبقى ، نذهب إلى القائمة المنسدلة (Select) ثم اختيار (Feather) ، أو الضغط على

Alt + Ctrl + D

ستظهر لنا القائمة التالية، والتي تحدد نسبة التدرج في قطع الصورة الثانوية:



بعد اختيار النسبة الملائمة ، لتكن مثلا (١٥) اضغط على OK

بعدها اضغط على القائمة المنسدلة (Select) ثم (Inverse)

ستصبح منطقة التحديد كما في التالي :

الآن بعد أن قلبت منطقة التحديد ، اذهب إلى القائمة المنسدلة (Edit) ثم (Clear)

سيصبح الشكل النهائي لدينا كالشكل التالي :

حفظ العمل

عند عملك لأي تصميم في برنامج الفوتوشوب يجب عليك حفظ عملك بعدة امتدادات .(Extensions)

الامتداد (Extension) هو اللاحقة التي تضاف لأسم الملف لتميزه عن غيره من الملفات ، وليُعرف نوع هذا الملف كأن يكون ملف لبرنامج word أو أكروبات ريدر ... الخ

الصور بطبيعة الحال لها امتدادات أيضاً .. و مختلفة ولكن نوع من أنواع الصور له امتداد معين وخصائص معينة ... سنشرحها هنا بأذن الله

الامتداد : jpg : هذا الامتداد للصور ذات جودة جيدة و حجم صغير نوعا ماً وهو الأغلب استخداما في الانترنت .

الامتداد :bmp : هذا الامتداد للصور ذات جودة جيدة جدا و حجم كبير نوعا ما و هو شائع في الصور الموجودة في الكمبيوتر.

الامتداد : gif : هذا الامتداد شائع في الصور المتعلقة بتصميم المواقع ، فمميزات صور الـ Gif إنها قد متحركة و ذات خلفية قد تكون شفافة ، وحجم صغير جدا.

الامتداد : png : هذا الامتداد للصور ذات الخلفية الشفافة حصراُ وبدقة عالية جدا وحجم جيد

الامتداد : tif : هذا الامتداد هو للصور ذا الدقة (Resolution) العالية والتي تكون ذات حجم كبير جداً

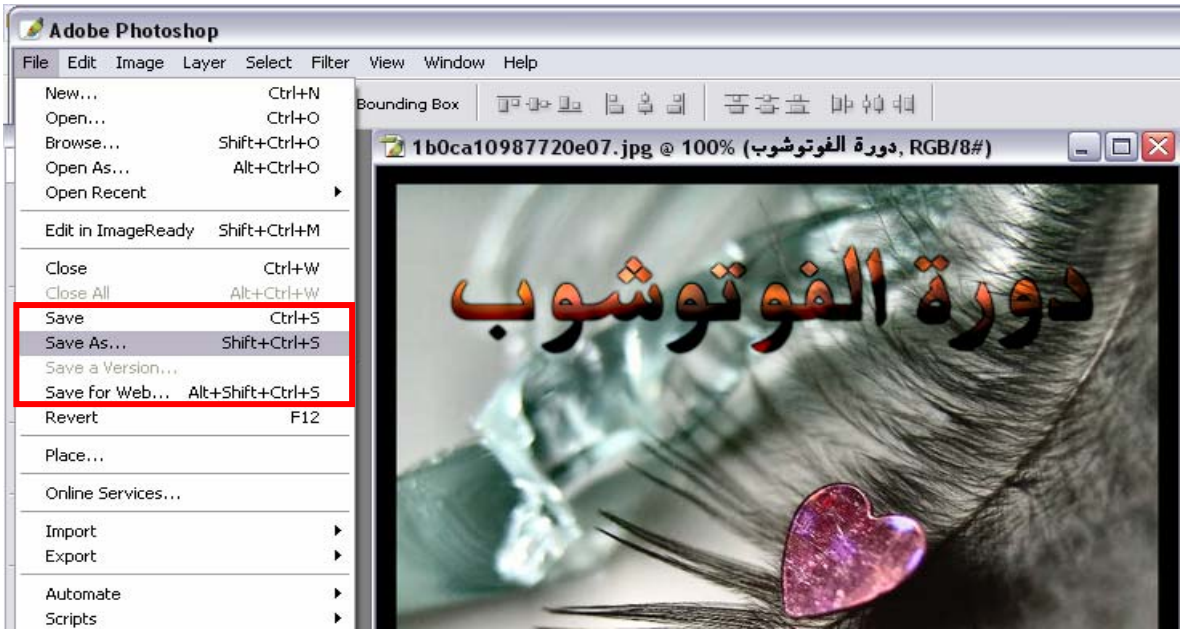
الامتداد psd : هذا الامتداد لملفات الفوتوشوب مفتوحة المصر التي تمكنك من إجراء التغييرات عليها.

ألان بعد أن استعرضنا بعض أنواع الامتدادات التي تستخدمها كمصمم.. سنعرف كيف نحفظ عملنا بالامتداد الذي نحتاجه .

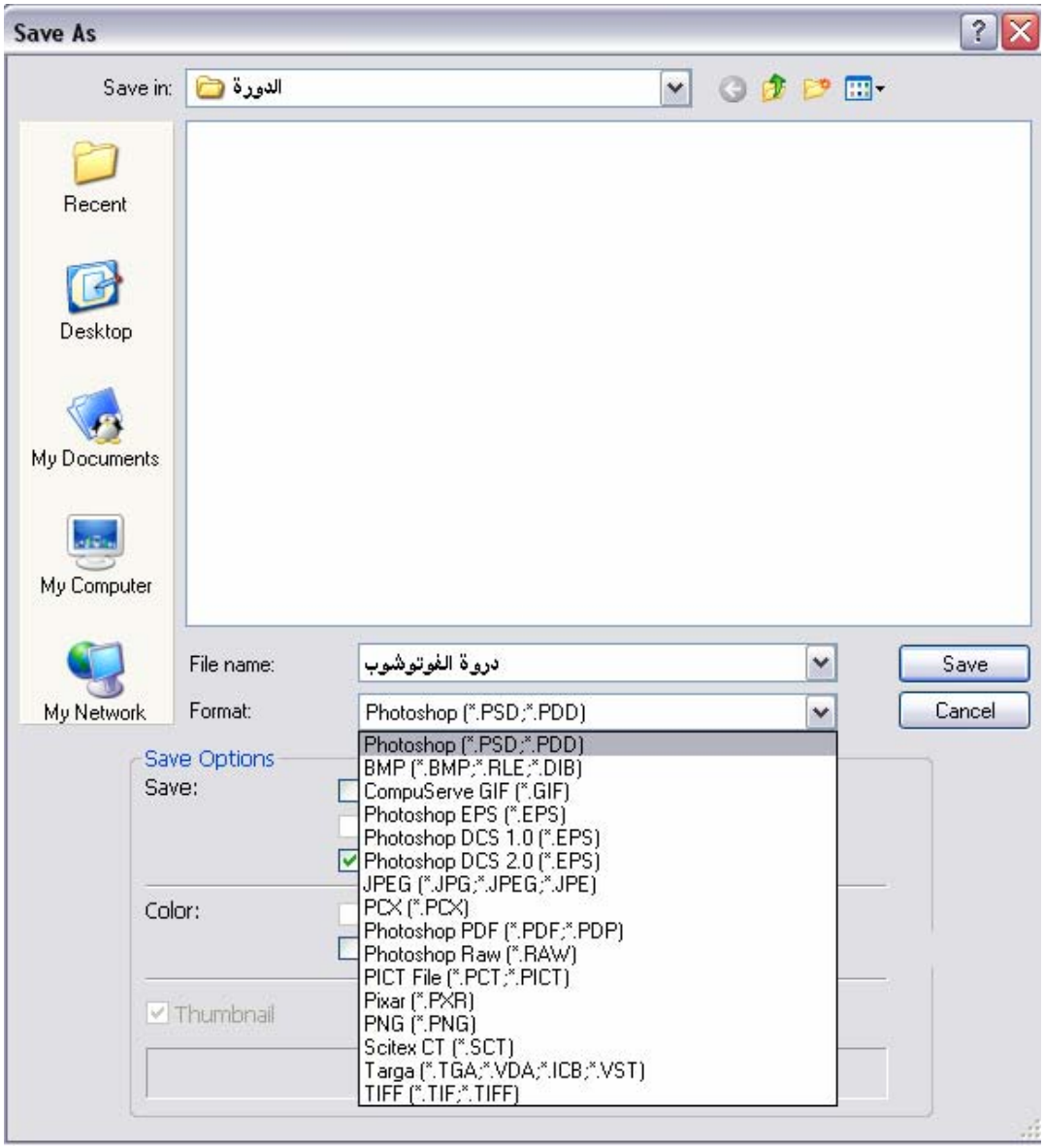
من القائمة المنسدلة File نضغط عليها

لدينا عدة خيارات تحتوي الكلمة (Save)

Save : تعني أن الملف سيحفظ بامتداد Psd مباشرة أو بالضغط على المفتاحين Ctrl + S



Save as : لحفظ الملف بأنواع مختلفة من الامتدادات لاحظ الشكل التالي :



اختر الامتداد الذي تحتاج إليه ثم اضغط **Save** .

تركيب الإضافات PLUG –INS

أن قوة الفوتوشوب تكمن في ما ضيفه إليه من إضافات ، حيث تزيد هذه الإضافات من قوة وفعالية الفوتوشوب

هذه الإضافات هي :

- الفرش Brushes

معروفة ، حيث تمثل شكل الفرشاة التي نريد أن نرسم بها أو نمسح بها .

- الفلاتر Filters
- تضيف تأثير من نوع خاص على الصورة ، حيث يعتمد عليها في عمل التأثيرات التي من الصعب عملها يدوياً

- الستايلات Styles

أنماط ذات ألوان متداخلة تلون بها الكتابة بشكل كبير ، حيث تحتوي على تأثيرات تفيد النصوص وأحيانا الصور.

- الباترين Patterns؛

نقشات من نوع خاص تضاف على الكتابة أو الصور أو لوحة العمل

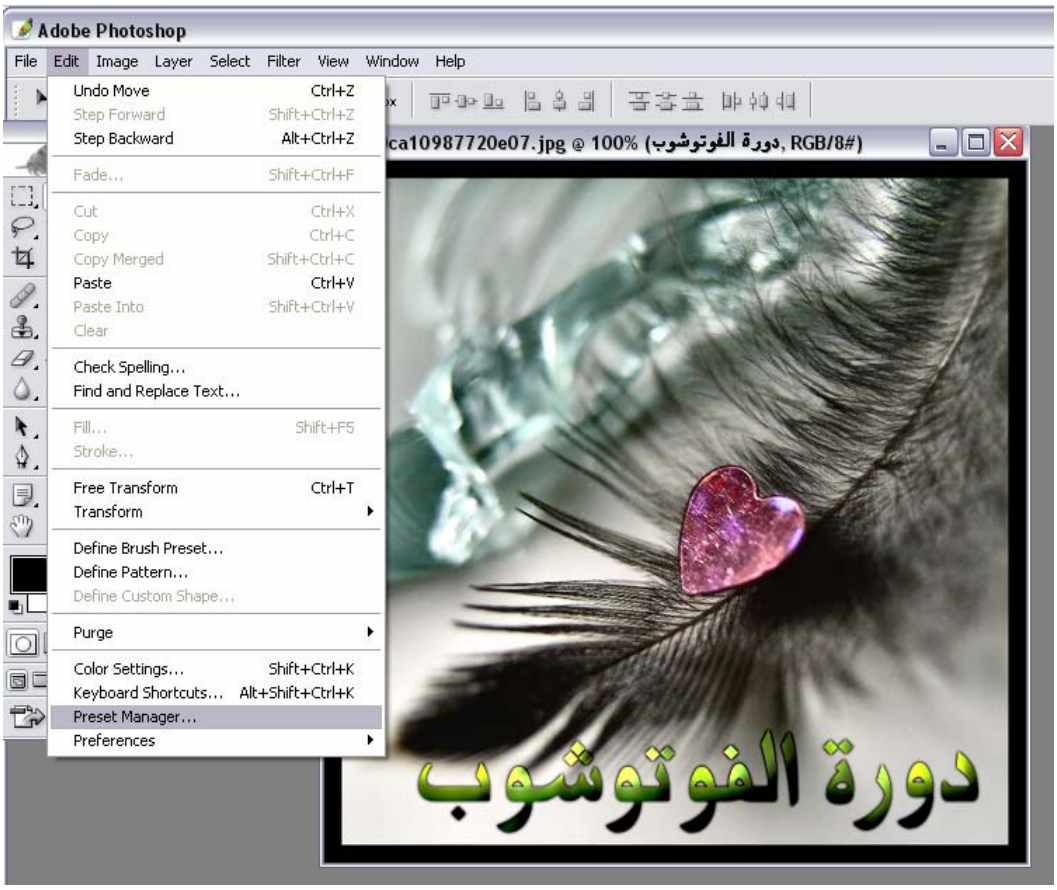
- التدرجات Gradients

تدرج لوني من لون معين إلى أخر ، تفيد في إعطاء لمسة فنية واحترافية على عملك ، وتفيد أيضا في دمج الصور بعضها ببعض

- الأشكال:Shapes

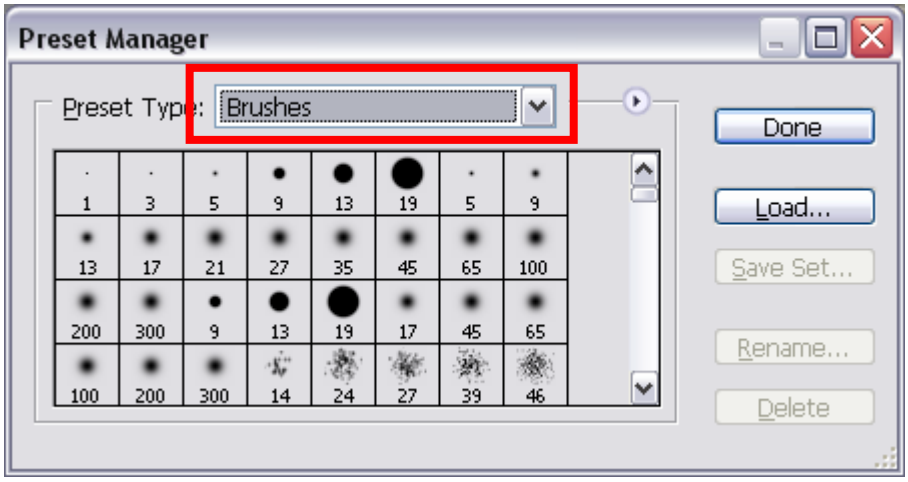
أشكال خاصة وجاهزة، تعتبر صور خطية (Vector photo) أي لا تضعف دقتها مهما زاد حجمها ، على عكس الصور النقطية (Pixel photo)

لنركب أي من هذه الإضافات على البرنامج ، نذهب إلى القائمة المنسدلة **Edit** و نختار (**Present Manager**)



ستظهر لنا النافذة الصغيرة التالية :

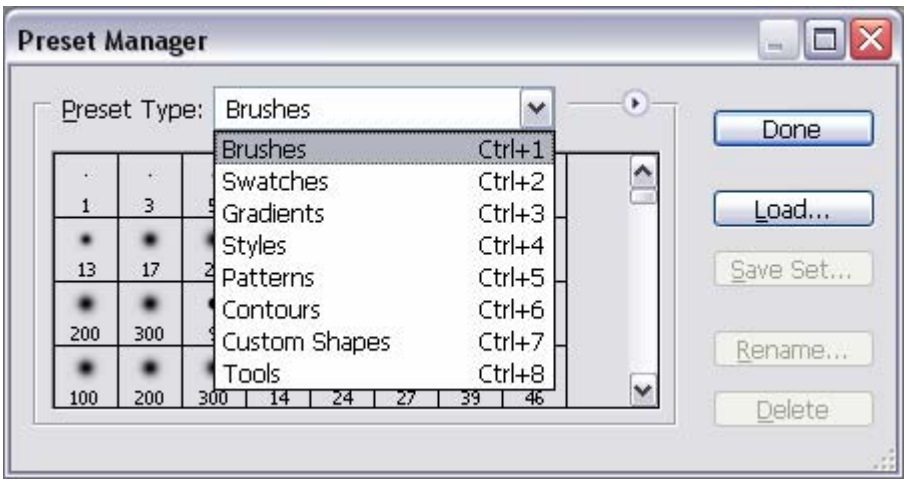
كما هو واضح فيها فالاختيار موضوع على (الفرش **Brushes**) نضغط على السهم الموضح بالصورة أدناه



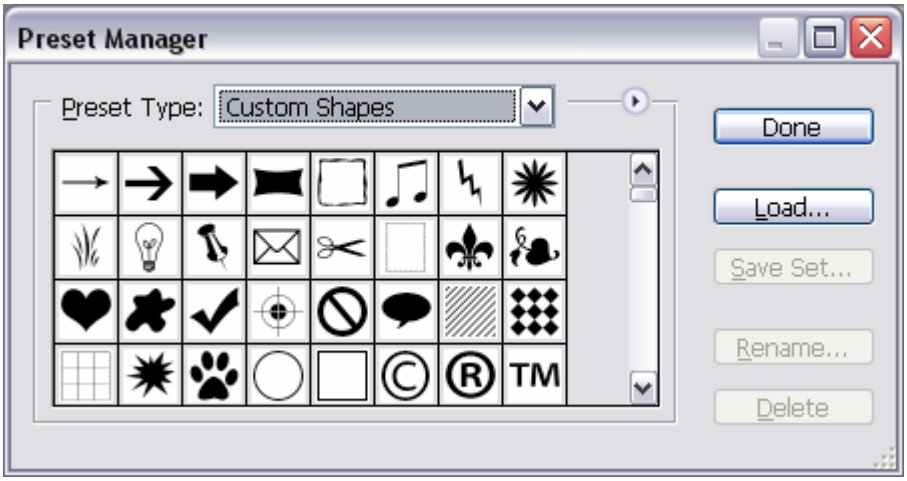
ستظهر لنا قائمة منسدلة

يمكننا أن تختار منها ما نريد أن نركب فيه الإضافات

كما هو واضح في الصورة أدناه



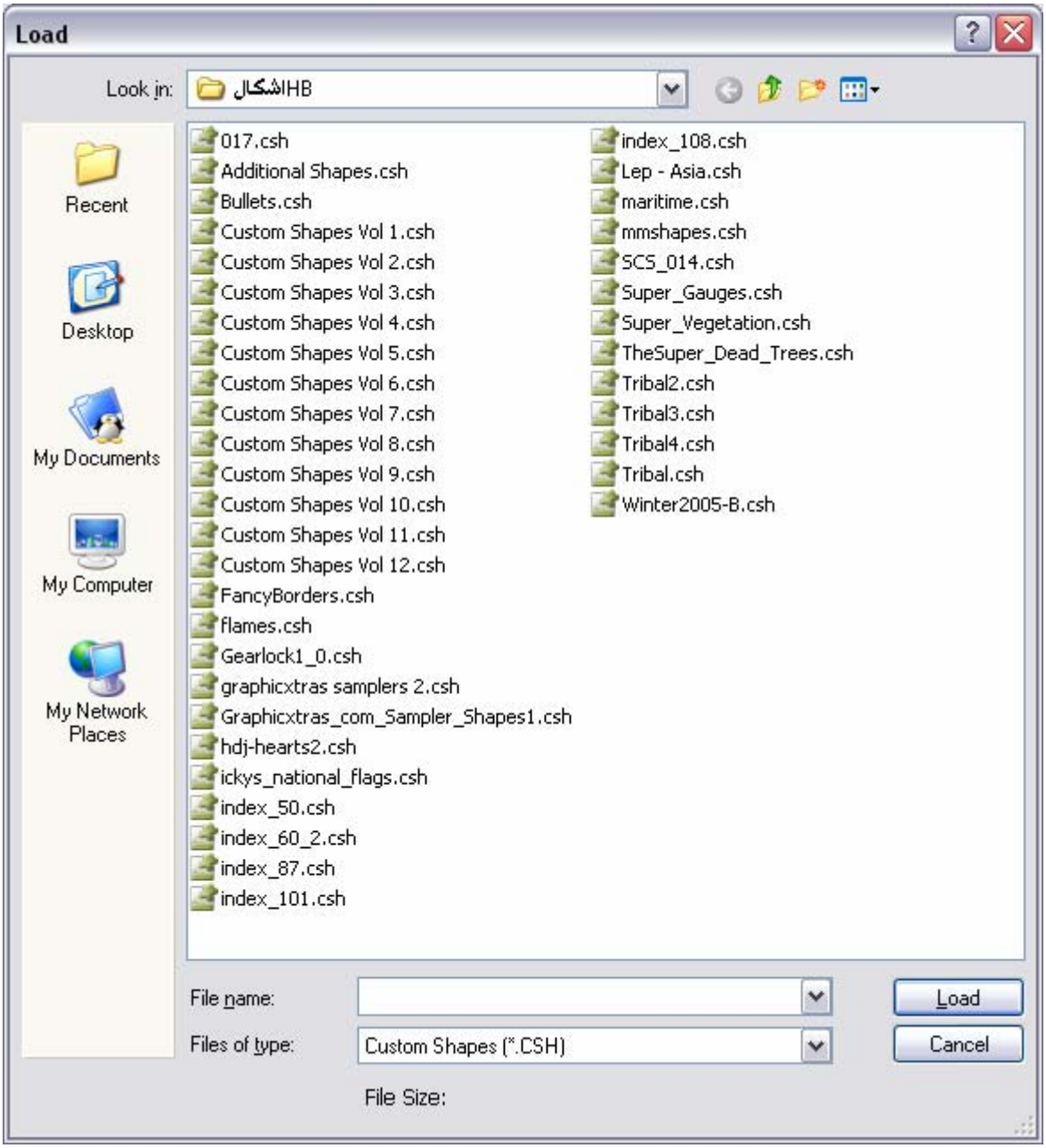
لنختر على سبيل المثال **Custom Shapes**



ثم نضغط على **Load**

لتظهر لنا نافذة تصفح ما هو موجود في الحاسبة ، نختار الفولدر الذي يحتوي ملفات الأشكال بامتداد **csh**

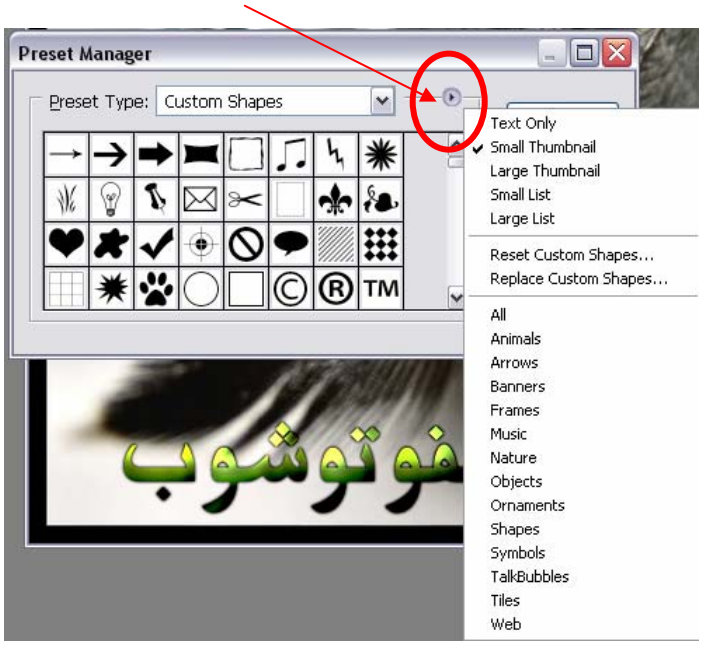
ستظهر لنا النافذة التالية :



نختار الملف الذي نريد إضافته إلى البرنامج ، ثم نضغط **Load**

ملاحظة : الملف الواحد قد يحتوي شكلا واحداً فقط أو عدة أشكال ، وحجمه سيكون بناءاً على ما يحتويه من أشكال ، فإذا كان الملف ذو حجم كبير كان يحتوي عدد كبير من الأشكال ، وهكذا بالنسبة إلى بقية الإضافات التي نريد أن نركبها في البرنامج

يمكننا معرفة اسم الشكل أو نوعه أو شكله .. بالضغط على السهم الصغير المشار إليه في الصورة أدناه



حيث يمكننا التحكم في الكيفية التي تظهر بها الأشكال لنا ...

نلاحظ من نافذة **Present Manager** أننا لا يمكننا أن نضيف الفلاتر ... حيث أن إضافة الفلاتر لها طريقة خاصة ، تختلف عن بقية الإضافات

يمكننا أن نضيف الفلاتر التي تأتي بأمتداد **exe** بمجرد تثبيتها بشكل اعتادي

أو يمكننا أن نذهب إلى ملفات برنامج الفوتوشوب

أولا نذهب **C:\Program Files\Adobe\Photoshop CS\Plug-Ins\Filters**

ثم نضع الملف ذو الامتداد **8bf**

ثم نضغط دبل كليك على الملف الذي أضفناه ليعمل بعدها برنامج الفوتوشوب ، نضغط على القائمة المنسدلة سنرى الفلتر قد ظهر لدينا في القائمة .

الفصل الثاني

التصميم المتقدم

مهارات متقدمة

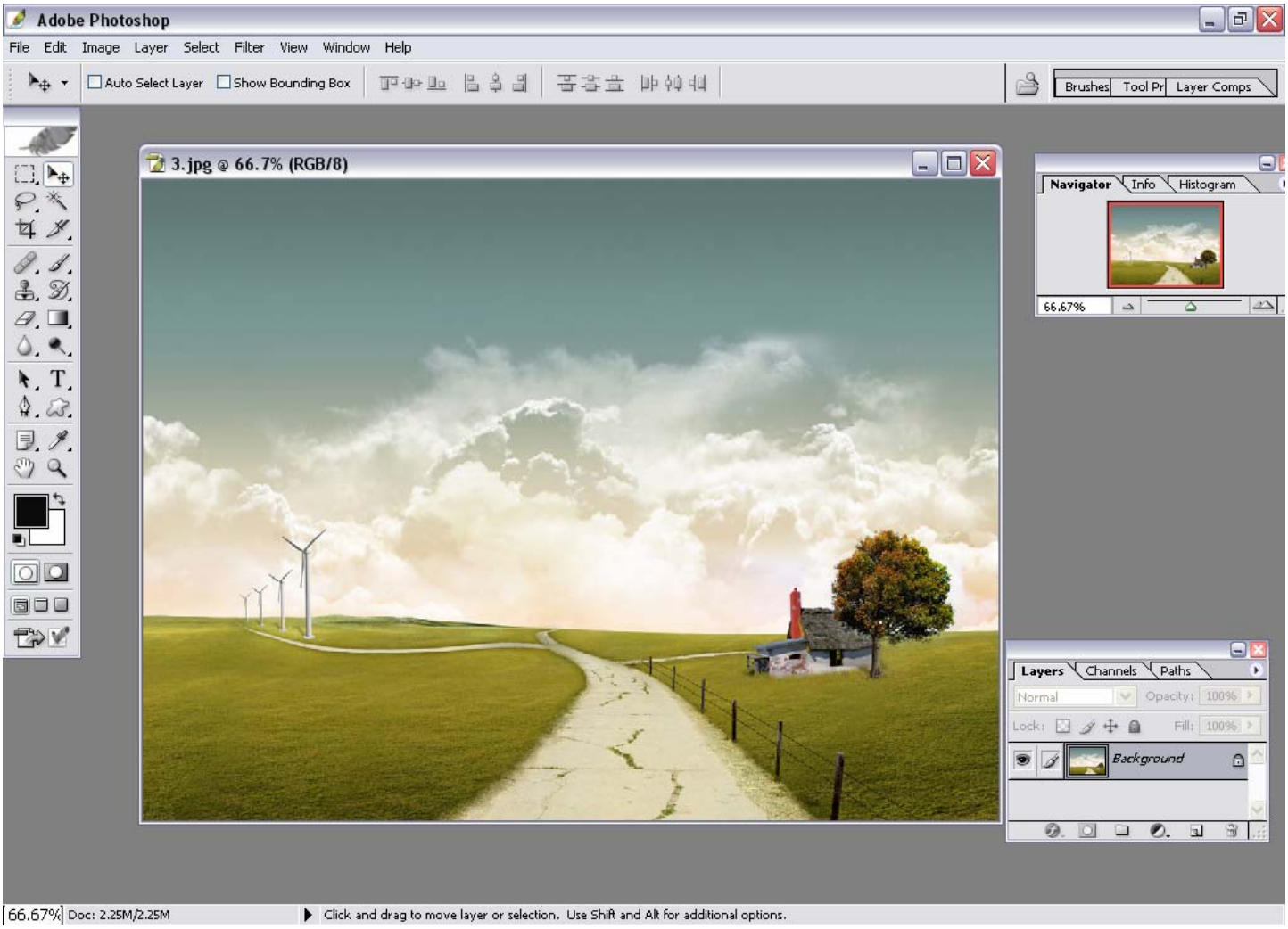
سنتعلم بأذن الله في هذا الفصل بعض المهارات المتقدمة في استخدام أدوات الفوتوشوب CS ، و عمل بعض اللمسات الفنية لأعمالك ، وغيرها من الأمور التي تهم المصمم الذي يريد أن يحث خطاه نحو الإبداع وان يصل إلى القمة في التصميم .

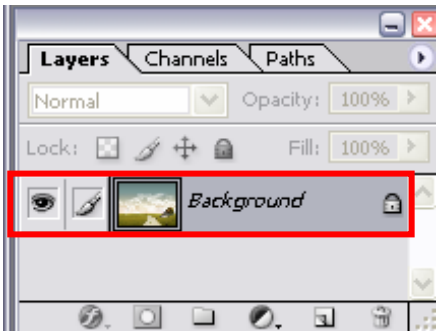
عمل ماسك (قناع) على لوحة التصميم

القناع أو الماسك يفيدنا كثيرا في عمل تدرج معين لصورة بالنسبة إلى أخرى، يعني، يفيدنا كثيرا في دمج الصور بعضها ببعض كما في الشكل التالي:

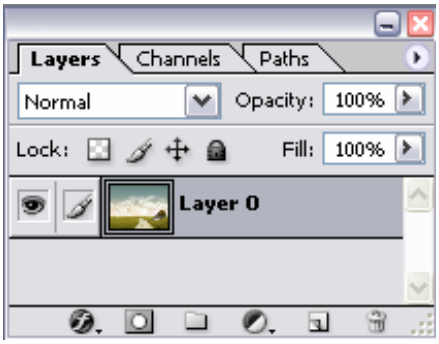
نلاحظ من الصورة إنها متكونة بالأصل من صورتين، مدمجة بعضها ببعض، في الحقيقة أن إحدى الصورتين معمول لها تدرج على الأخرى، التي تقع في طبقة (Layer) الأسفل منها كما سنرى في تطبيق عمل مثل هكذا صور.

في البداية نقوم بفتح صورة معينة ، ولتكن هذه الصورة ، كما نلاحظ فأن طبقة الصورة الجديدة ، مقفلة



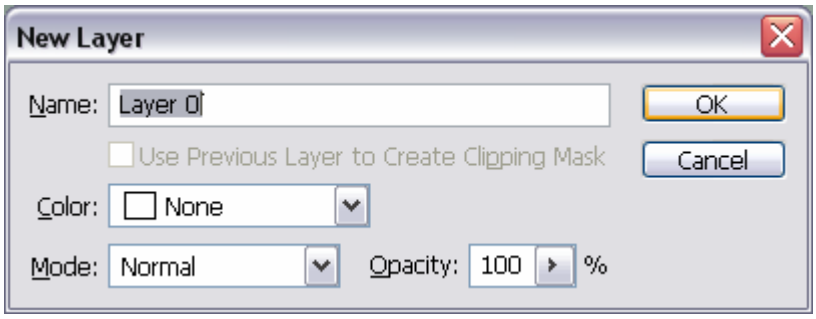


كما تشاهد ، فأن طبقة الصورة مقفلة

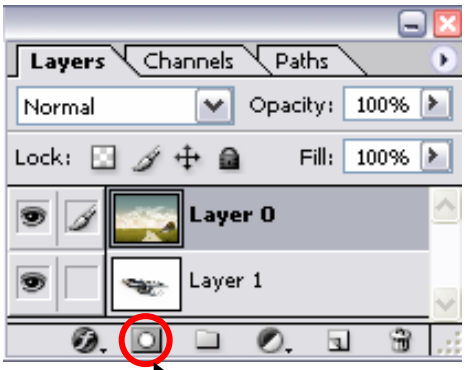


نقوم بفتح طبقة الصورة ، بالضغط عليها في نافذة (Layers) دبل كليك

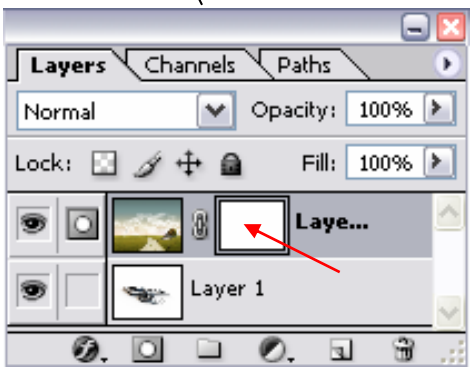
عند ضغط على الطبقة دبل كليك ، ستظهر لنا النافذة التالية ، لا تغير فيها شيئاً ، فقط اضغط على OK



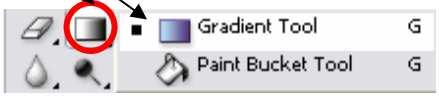
نقوم بإحضار صورة أخرى، ونضعها أسفل الصورة الأساسية المراد تدريجها كما تلاحظ في الصورة التالية.



الآن نقوم باختيار الطبقة المراد تدريجها وهي الطبقة الأعلى ، ثم الضغط على زر الماسك المحدد في الشكل المجاور .



سيصبح شكل الطبقة كما في الصورة التالية :



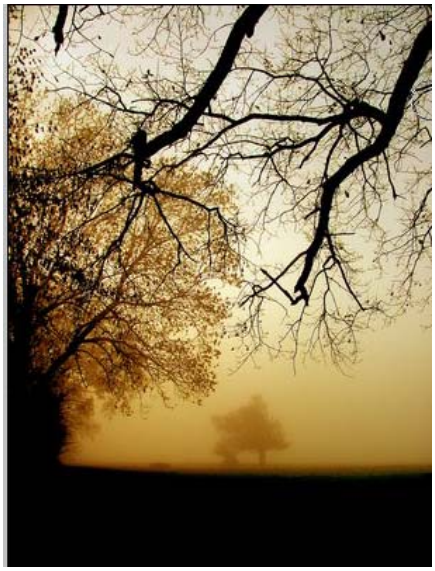
الآن اختر أداة التدرج كما موضح بالصورة المجاورة ، ثم اضغط على وسط الصورة و اسحب الماوس حتى نهاية الصورة ثم قم بإفلات الضغط ، وسترى النتيجة كما في الصورة النهائية التالية :

يمكنك تغيير اتجاه السحب والإفلات وبذاك سيعطيك تدرجات مختلفة ، أو يمكنك تغيير لون التدرج الذي تستخدمه ، في شريط الأدوات العلوي .

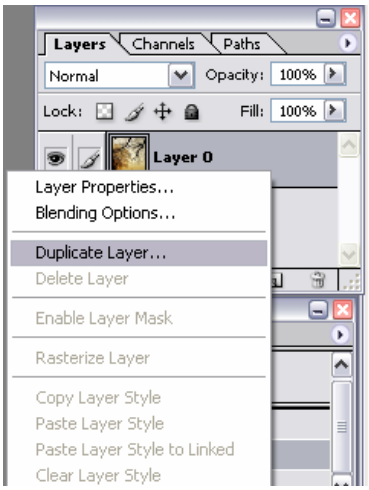
اندفاع الصورة

اندفاع الصورة ، يمكن عمله بواسطة استخدام الفلاتر الموجودة بالبرنامج ، لنأخذ الصورة التالية كمثال ، لاحظ اندفاع الصورة :

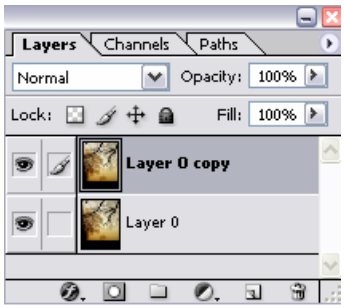
الآن نبدأ بخطوات تنفيذ اندفاع الصورة ، أولا نحظر الصورة إلى ساحة العمل في برنامج الفوتوشوب



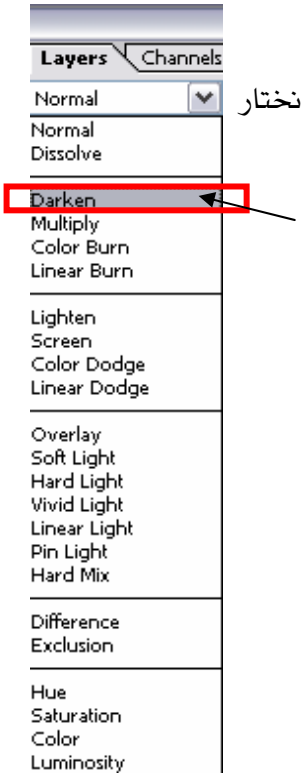
الصورة أعلاه نحظرها للبرنامج



نضاعف طبقة الصورة

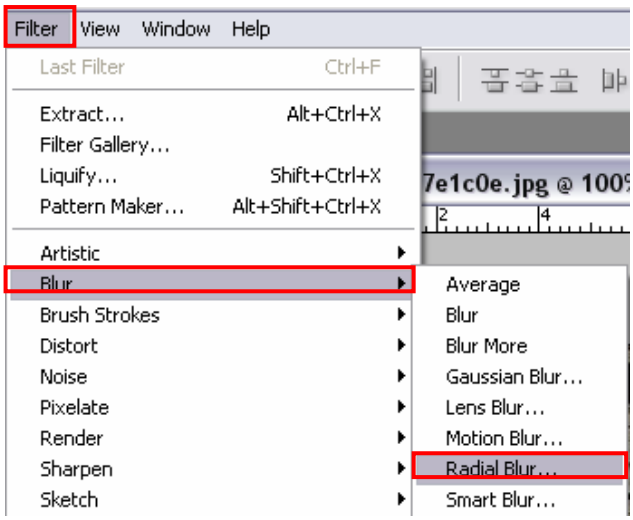


الآن تضاعفت الطبقة

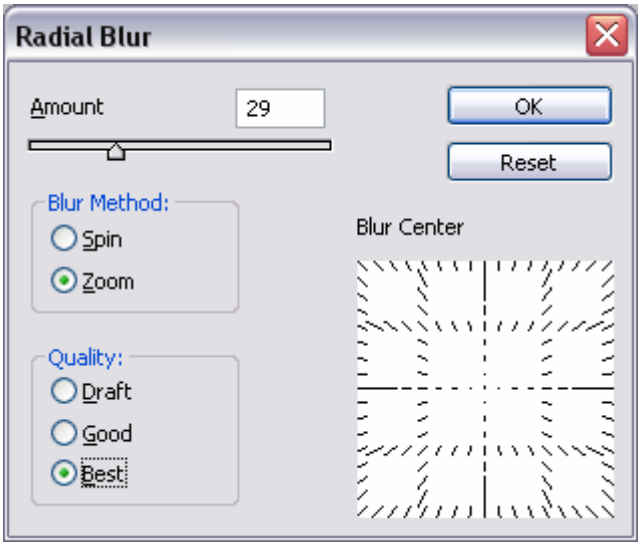


بعد مضاعفة الطبقة نختار الطبقة العليا و نختار نوع الطبقة (**Darken**)

الآن نذهب إلى القائمة المنسدلة **Filters**
ثم نختار **Blur**
Redial blur



ضعها على الخصائص التالية

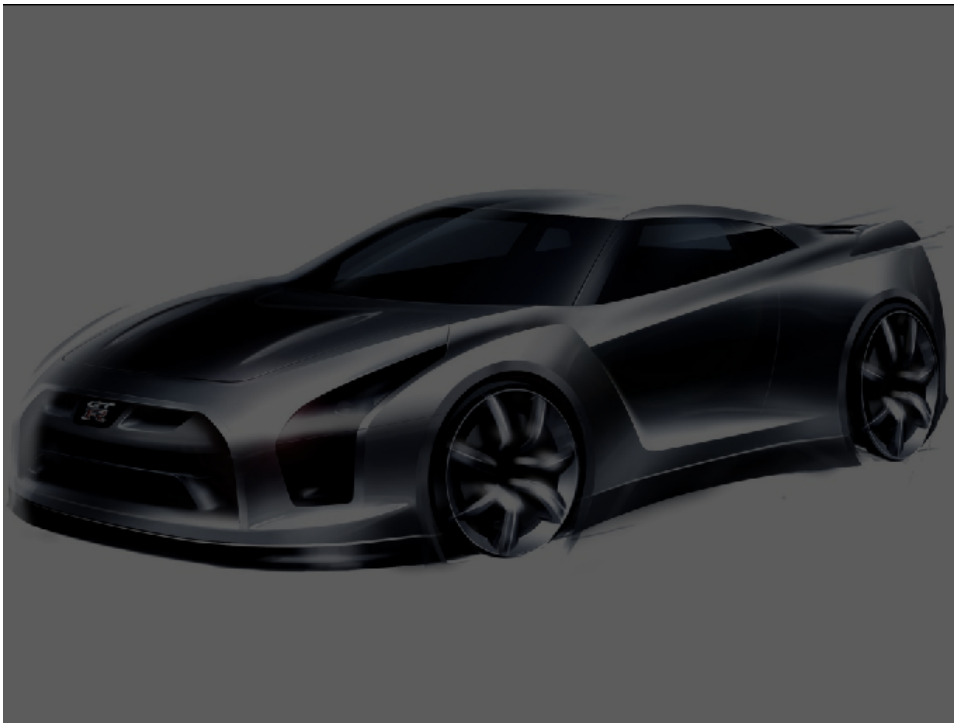


النتيجة النهائية

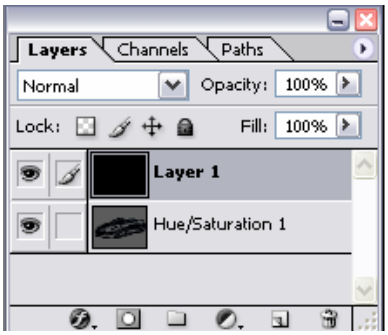
عمل هالة ضوئية

لكي نعمل ضوء معين في صورة ، أو شمس أو هالة ضوئية ، كما في الصورة أدناه :

أولا نجلب الصورة المراد عمل ضوء لها ، ولتكن صورة سيارة ونريد أن نعمل أضواء لها



نقوم بعمل طبقة جديدة ونملئها باللون الأسود كما في الصورة التالية :

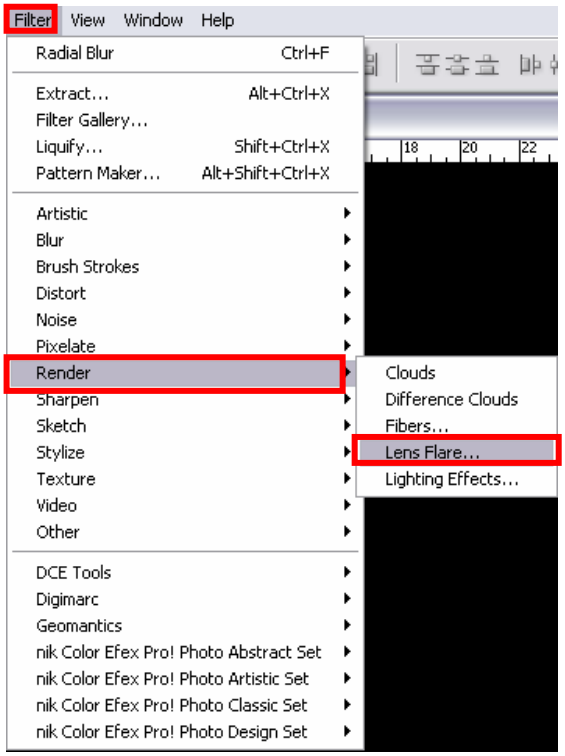


الآن نقوم بتطبيق الفلتر التالي :

من القائمة المنسدلة **Filters**

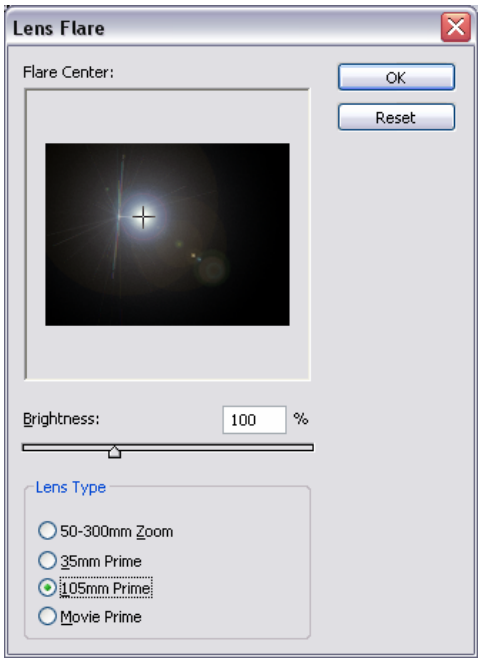
ثم **Render**

ثم **Lens flare**

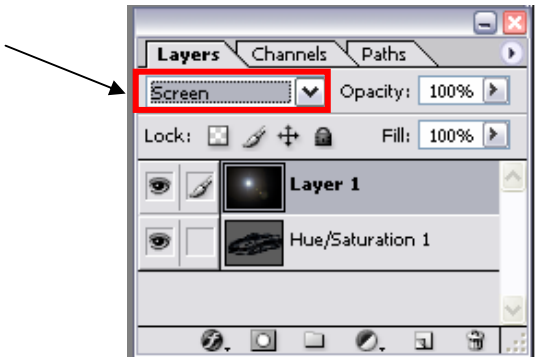


ستظهر لنا القائمة التالية ثم أعطه القيم الموجودة في الصورة التالية :

بعدها اضغط **OK**



نحول نوع الإضاءة إلى (Screen) كما في الصورة التالية والمؤشر عليها .



ثم حرك الطبقة بحيث تتطابق مع مكان المصباح في السيارة

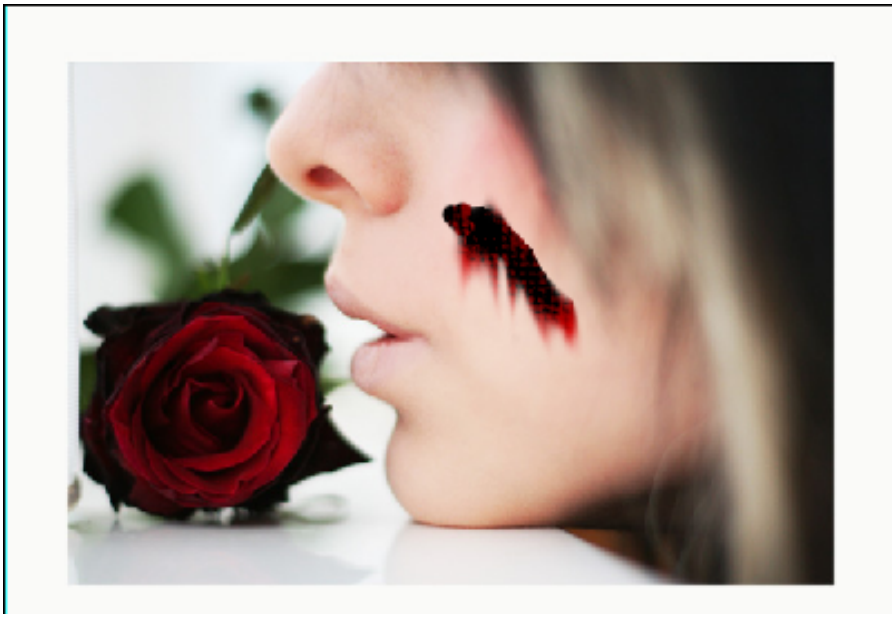
ضاعف الطبقة الجديدة المتكونة ، بحيث تتطابق على أضواء السيارة

ثم ستكون النتيجة النهائية :

نزيف الدماء

لعمل جرح ينزف دماً ، أو دماء تنزف أو أسلاكاً شائكة عليها دماء.

كما في الصورة أدناه :



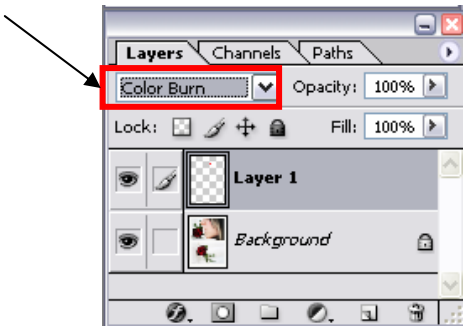
الصورة المراد عمل نزيف جرح لها ، احضرها إلى ساحة العمل ، ولتكن الصورة أدناه

باستخدام أداة الحبل (Lasso) نحدد المنطقة التي نريد أن نعمل لها جرحا ونزيف دماء.

الآن ننشأ طبقة (Layer) جديد لمنطقة التحديد بالضغط على

Alt + Ctrl + Shift + N

باستخدام أداة الملء لنملأ المنطقة الجديدة باللون الأحمر ، بحيث تكون الصورة كالتالي :



اجعل الطبقة بنمط (Color burn)

قم باستخدام أداة الإصبع وبالشكل الذي تراه مناسباً ، ثم ستحصل على لنتيجة النهائية التالية :

الآن قم بتغميق المنطقة التي تنزف دما بواسطة أداة الـ(Burn tool) بعدها اختر حجم فرشة مناسب ثم قم بتغميق المنطقة بحيث يكون منطقة الجرح داكنة أكثر من الدماء التي حوله ، ولاحظ النتيجة :

الآن سنقوم بعمل اللمسة النهائية والاحترافية التي تتوج ما عملناه لحد الآن

نقوم بتطبيق الفلتر التالي

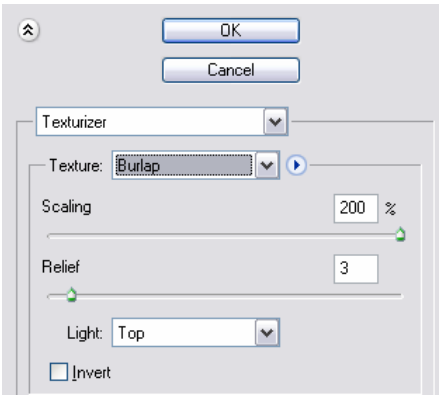
من القائمة المنسدلة **Filters**

ثم **Texture**

ثم **Textureize**

ستظهر لك النافذة المجاورة

اجعل القيم الموجودة لديك كما هي في هذه الصورة :



ثم ستكون الصورة بالشكل النهائي :

تصميم الإعلانات

غالباً ما يحتاج المصممين إلى تعلم بعض المهارات في فن الإعلانات ، وهو يشكل جزء كبير من حياتهم العملية ، إذ كيف للإعلان أن ينتج أو يصمم إذا لم يعمل به مصمم محترف ، يعرف كيفية بث الفكرة المرادة منه خلال الإعلان.

مواد هذا الدرس مأخوذة من معهد ترايدنت / الأخ خالد الحربي

يتحدث هذا الدرس عن مبادئ وفنون تصميم الإعلانات

حاولت جاهدا أن القي الضوء على (تصميم اللوحات الإعلانية وفق معايير معينه) ، فصناعة الإعلان علم وفن بحد ذاته يتطلب الموهبة والصقل بالدراسة فهو عالم متعدد الفروع ولكن سنلقى الضوء على صناعة اللوحات الإعلانية حيث إنها تجمع بين التفوق الفني والتقني وتوظيف علمي ينتمي إلى الأسس الأكاديمية لهذه الصناعة_

تصميم اللوحة الإعلانية:

١- التباين /الاختلاف
٢- التعديل
٣- التكرار
٤- نظام الألوان
٥- الخلفية

التلاعب بشكل الحرف

نلقى الضوء على الحرف العربي والحرف اللاتيني
عندما نتحدث عن لوحة إعلانية فأننا بالطبع نتكلم عن حرف وشكل ورسم ولون وفى الغالب تكون الحروف اللاعب الأساسي في التعبير عن المضمون للوحة بمعنى إيصال رسالة المعلن إلى اكبر شريحة من الناس (لذا فأن من الأهمية بمكان العناية بالحروف واستعمالها بشكل علمي والتعرف على مواصفاتها واختيار المناسب منها للإعلان المناسب.

ويجب أن تكون هناك علاقة بنوع الخط مع نوع خط آخر في نفس اللوحة فعلى سبيل المثال:
الحروف السميكة وهناك الحروف المائلة والدقيقة والمزينة وهكذا وكلنا نشاهد أن اللوحات الإعلانية تكتب بلغتين العربية والانجليزية وهذا يعود لأسباب كثيرة من أهمها وفره تلك البضائع في عالمنا العربي وما يترب عليه من وجود مؤسسات وشركات عديدة تحمل أسماء مختلفة بالانكليزي

والخط العربي له مساهمات عديدة في تحسين وتطوير اللوحات الإعلانية المحتوية على كتابات عربية . وهنا لابد أن أشير إلى أن معالم الحروف العربية الأصيلة قد تغيرت مثل (الثلث والفارسي والنسخ والديواني والرقعة(إلا في بعض اللوحات التراثية)

الحرف العربي واللوحات الإعلانية

إن الحرف العربي عند استعماله في اللوحات الإعلانية رغم مرونته وتطويعه وشكله الجميل لاستطيع أن يؤثر بشكل كبير في الوصول إلى لوحة إعلانيه ناجحة إذا اعتمدنا قواعد الخط العربي وحروفه الكلاسيكية الأصلية . ليس لأنها ضعيفة ولا تستطيع الوصول إلى المستوى المطلوب من الناحية الجمالية ، ولكن لأنها لم تخلق لهذا العمل (اللوحات الإعلانية) فقد طور العرب الخط العربي لكتاباتهم المقدسة وتزيين المساجد وكتابة القران الكريم ثم جاء العثمانيون ليساهموا في مسيرة التحسين والتطوير حتى وصل الحرف العربي إلى مستوى عال من الجودة والإبداع ولم يكن فن الإعلانات واللوحات الإعلانية رائجا في تلك الأيام ، أما اليوم في عالمنا المعاصر فقد أصبحت اللوحات الإعلانية جزء من المجتمع المتحضر ومقرونة بالعمران ، حيث عندما ندخل أي مدينه عربية متطورة ترى الإعلانات على أبنيتها وبين شوارعها تبوح للمارة بذلك الانعكاس الذي يعبر عن مستواها الاقتصادي والسياحي من خلال لوحاتها المتقنة في التصميم والتصنيع.

وهناك علاقة بين الحرف العربي من أي نوع من الخطوط مع خط عربي أخر ..... لنشاهد ذلك :

إن انسجام الخطوط مع بعضها البعض من أهم العوامل التي تساعد على إنجاح اللوحة الإعلانية من الناحية الكتابية . كأن يستعمل الشخص منا احد أنواع الخطوط العربية فيجاورها بخط آخر ولا يدرى لماذا ؟ فقط لأنه أحب هذا الخط أو ذاك ، ولكن عمالقة الخط العربي مثلا لم يستعملوا لوحة كتبت بخط الثلث ويجاورها خط الرقعة ..... لماذا ؟ لان خط الثلث لم يتناسق مع الرقعة وربما يعود ذلك لعدة عوامل أهمها :

- الثلث يدل على الوقار والاستعمال للأمور المهمة كالعناوين والآيات القرآنية ، أما الرقعة فهو للكتابة العادية والنصوص الطويلة المليئة بتفاصيل هامشية

أتمنى أن الرؤية اتضحت الآن

❖التشابه الكبير بين النوعين من الخطوط ولعل المتدرب الكريم يقول بأن ابعد ما يكون بين تشابه خطين هو خط الثلث والرقعة ولكنى أقصد هنا سماكة الحرف وهيكلها لكلا النوعين فإذا نظرنا إلى خط الثلث في الحرفين (با) وخط الرقعة نلاحظ سماكات الحروف الأفقية والعمودية متشابهه عكس خط النسخ حين ترى الألف فيه دقيقة (نحيفة) وعكس الفارسي أيضا فهذا التقارب بين الثلث والرقعة هو نفسه تنافر ولا ينسجم مع قاعدة التباين لأنه ليس من نفس الفصيلة وليس من تباينها والمضاد له

إن عدم تنوع خطوطنا العربية بشكل نستطيع فيها أن يكون لنا الخيار الأكبر لتنسيق الحروف مع حروف عربيه أخرى يجعلنا نفكر مليا باختيار نوع الحروف التي يجب أن نستعملها ولا أنكر أن هناك كثير من الفنانين العرب الذين يدركون هذه المسألة ويعالجونها بطريقتهم الإبداعية فيصرفون الوقت والجهد للحصول على نوع واحد من الحروف فقط وذلك لاستعمالهم الشخصي أو للوحه فنيه أو تصميم يريدون القيام به.أما في اللغة الانجليزية فالفرق واضح والاختيارات كثيرة لاختيار الحروف وتناسقها مع بعضها .

المؤثرات

إن المؤثرات الفنية التي تضاف للحواف كالظل **shade** والزوايا المشطوفة **beveled** وتدرج الألوان **gradient** إنما وجدت لتخدم الحرف الانجليزي أي غير العربي لذلك عندما نستعمله لحروفنا العربية لا يكون له الأثر الفعال في لوحاتنا الإعلانية بنفس الأثر الذي تحققه الحروف غير العربية كالحروف الانجليزية .

لذا من المهم أن نحسن اختيار نوع الخط عندما نستعمل أي نوع من المؤثرات **effect** حتى نصل إلى الهدف المنشود ونصل بلوحتنا إلى النجاح.

١- ما هو التصميم ؟

٢- ما هي أهميه التصميم ؟

٣- ما هي العوامل المؤثرة في التصميم ؟

٤- ما هي العناصر المساعدة في التصميم ؟

٥- ما هي تلك العناصر المشتقة من التصميم ؟

٦- كيف يتم إنشاء التصميم ؟

٧- ما هي أسس التقويم للتصميم ؟

نكمل الآن الفقرة الثالثة من هذه النقاط:

ما هي العوامل المؤثرة في التصميم ؟

يتأثر التصميم إخواني وأخواتي الكرام بجمله عوامل هامه خارجه عن البناء الفني ذاته ، لان الفنان المصمم لا يعبر عن إحساساته الفنية في فراغ ولكنه يستعمل في ذاته التعبير لخامات وأدوات متباينة ، وهو يهدف من وراء ذلك التصميم إلى سد حاجات إنسانيه أو اجتماعيه معينه ، لان لكل تصميم وظيفة يقوم بها تؤثر في عمليه الإخراج الفني.

هذه العوامل هي:

الخامات والمهارات الأدائية المتصلة بها ، وظيفة العمل الفني أو القطعة التي ينتجها الفنان ، وموضوع التصميم وسوف اذكر لكم تلك الخامات دون الخوض في شرحها لأنها ستأخذ الجهد الكثير في كتابتها وتنسيقها ولكن تم ذكرها وسردها في البحث الخاص بي بشكل مفصل وهى لا تلزمكم بالوقت الراهن ولكن سوف اذكر لكم عناوينها :

١- الخامات والأدوات والمهارات الأدائية

٢- الوظيفة

٣- الموضوع

ما هي العناصر المساعدة في التصميم ؟

عناصر التصميم في العمل الفني مع الاختلاف الكبيرة بين كبار الفنانون والنقاد في تحديدها وان اتفقوا على وجودها فهي في رأى البعض (الخط والشكل والفراغ والضوء والظل) ومهما كانت هذه العناصر فان إدراك الفنان لها إدراكاً جيدا يساعده في عمليه التخطيط ويجعل عمله سهلا مطيعا له ، كما يساعده فى تقيم تصميمه وتطويره وفى تقديره أعمال المصممين الآخرين وتذوقها.

فالمصمم يحتاج دائما إلى اختبار عمله أكثر من مره أثناء انجازه بتعرف على نواحي القوة ونواحي الضعف فيه فيعالجها ، وتؤدى درايته بعناصر التصميم إلى تقويم كل عنصر منها على حده ليتأكد من تواجده وتفاعله ايجابيا مع العناصر الأخرى ، ولكن يجب عليه بالرغم من هذه النظرة الاستقلالية في تقويم كل عنصر منفردا عن العناصر الأخرى ، إن يجعل كل عنصر منها مندمجا في العمل الفني كوحدة واحدة في النهاية.

والتصميم الجيد ينقسم إلى ثلاثة عناصر رئيسيه ولا يتسع المجال حاليا لمناقشتها ، هذه العناصر هي :

١- الشكل والأرضية.

٢- العناصر التي يمكن قياسها : وهى اللون ، والمعتم والمضيء

٣- عناصر مشتقه : وهى النقط وما ينشأ عنها من خطوط واشكال وقيم سطحيه.

ولكن دعوني أن أتطرق بشيء بسيط إلى العناصر التي يمكن قياسها:

اللون ، والمعتم والمضيء.

العناصر التى يمكن قياسها يا أخوان المقصود بها عنصران لا يخلو منها اى عمل فنى ، ونسميها العناصر التى يمكن قياسها ماديا.

أولا : اللون

يعتبر من العناصر الأساسية في التصميم وتساعد دراستها من الناحية النظرية والخبرة التامة بإمكانيات المواد الملونة واستعمالها استعمالا ناجحا ، وعلى المصمم اختيار الألوان المناسبة المعبرة .

ما هو اللون ؟

إذا نظرنا حولنا رينا إن لكل شيء لونا خاصا وان كان العلم يقول إن هذه الأشياء لا لون لها ، ولكنها تمتص بعض إشعاعات الطيف وتعكس البعض الآخر فيكتسب كل شيء لون الإشعاع الذي يعكسه ، ونحن نستعمل كلمة لون في هذه الدورة ونقصد بها المواد التي تستعمل للتلوين ، كما تبدوا على سطوح الأشياء .

واللون له صفات وهى

أ- كنه اللون

ب - قيمه اللون

ج- شده اللون ونقاؤه

وله دائرة ألوان وله حياديه ولها ألوان دافئة وباردة ولها ألوان متكاملة ولها أيضاً ألوان متوافقة وهذا الأخير من الألوان المتوافقة فيها :

ألوان مترابطة بكنه لون واحد

ومجموعه ألوان فاتحه مجاوره للأبيض

ومجموعه ألوان ساخنة مجاوره للأسود

وتركيبه ألوان متكاملة

وتركيبه ألوان دافئة وباردة

وتركيبه ألوان ثلاث

وتركيبه ألوان متناسبة

وتركيبه ألوان متلائمة

وتركيبه ألوان سائدة

واللون أيضاً له تباين الألوان وأيضاً اللون له واقعيه

المعتم والمضيء:

هو من أكثر العناصر استخداما في بناء التصميم فبناء المعتم والمضيء بناء قويا شيء أساسي للتصميم الجيد ، وقد يكون تصميم المعتم والمضيء سهلا سهوله وضع الأبيض مع الأسود أو معقدا بالقيم العديدة من درجات الرمادي بين الأبيض والأسود .

١- المبادئ الرئيسية لتصميم الإعلان

التباين

التكرار

الترابط

التراصف

الفراغ

التجاور

(التباين)

أي جعل التصميم متباين الألوان ، مثل استخدام اللون الأبيض الخالص والأسود الخالص ، أو الأحمر والأبيض وهكذا حسب درس الألوان الذي سيأتي ذكره لاحقاً

لاحظ التباين في استخدام اللونين الأبيض والأزرق والأحمر في أن واحد

(التكرار)

هو تكرار لشيء أو هدف
لخلق نوع من التأكيد
أو لتحقيق غاية من نوع آخر

وذلك بواسطه :
اللون أو الحجم
أو الحركة أو السماكة

(الترابط)

هو ترابط نصين أو أكثر حول **لونهما**

أو **حركتهما** أو **حجمهما** أو **سماكتهما**

ويرجع أسباب استخدام هذه التقنية
للابراز الالولويات في المساحة الاعلانية

ترابط نص (**بيتزا هوت**)

باللون ونوع النص

مع (**للتوصيل السريع** : 4235477)

المعلن هنا يركز على اسمه التجاري
(**بيتزا هوت**)
في المقام الاول للفت الانتباه تجاهه

ويربط رقم هاتفه
(**للتوصيل السريع** : 4235477)
في المقام الثاني للفت الانتباه .

(التراصف)

(4) التراصف

هو تنسيق النصوص على النحو التالي :

البداية من نقطة

الانتهاء عند نقطة

التوسيط للنصوص

تراصف (البداية من نقطة)

هو تنسيق النصوص على النحو التالي :

البداية من نقطة

هو تنسيق النصوص على النحو التالي :

الانتهاء عند نقطة

تراصف (الانتهاء عن نقطة)

هو تنسيق النصوص على النحو التالي :

التوسيط للنصوص

تراصف (التوسيط للنصوص) لكلمة share BUILDER

(الفراغ)

لاحظ الفراغ الموجود بالتصميمثير منممين لأن ال المص درجة كبيرة جداً

وهو امر يغفل عنه الكثير من الصممين لأن الاعتقاد السائد هو الا يترك فراغ في صفحة التصميم ، ولكن هذا الاعتقاد خاصئ الى درجة كبيرة جدا ، حيث يجب ا بعض تترك بعض مناطق مناطق التصميم فارغة دون كتابة شيء

(التجاور)

لاحظ تجاور عنوان الشركة وهو بجوار مميزات الشركة نفسها

كيف تصبح فناناً تشكيلياً ومصمماً مبدعاً

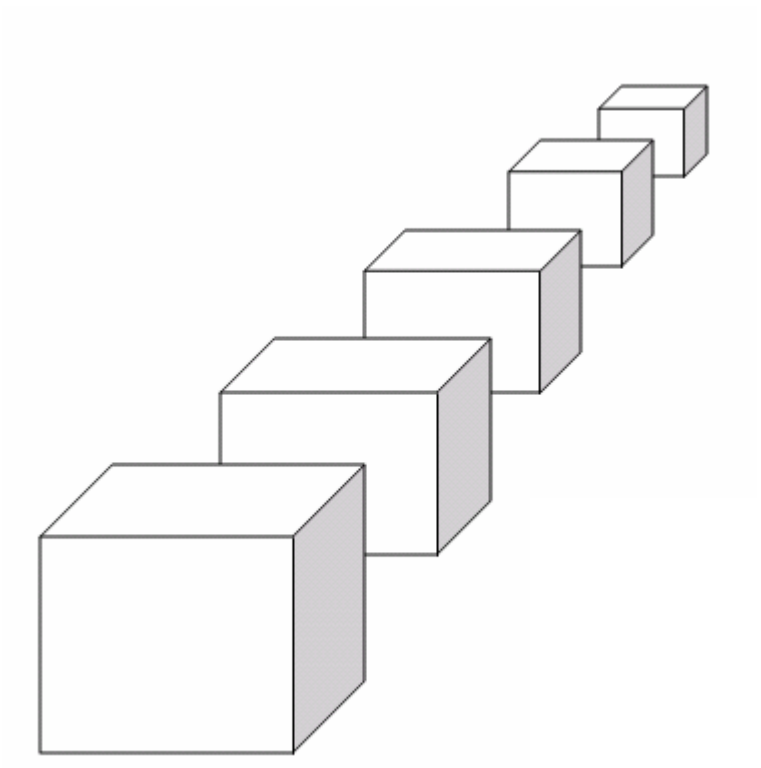
المنظور الفوتوغرافي
Perspective Drawing

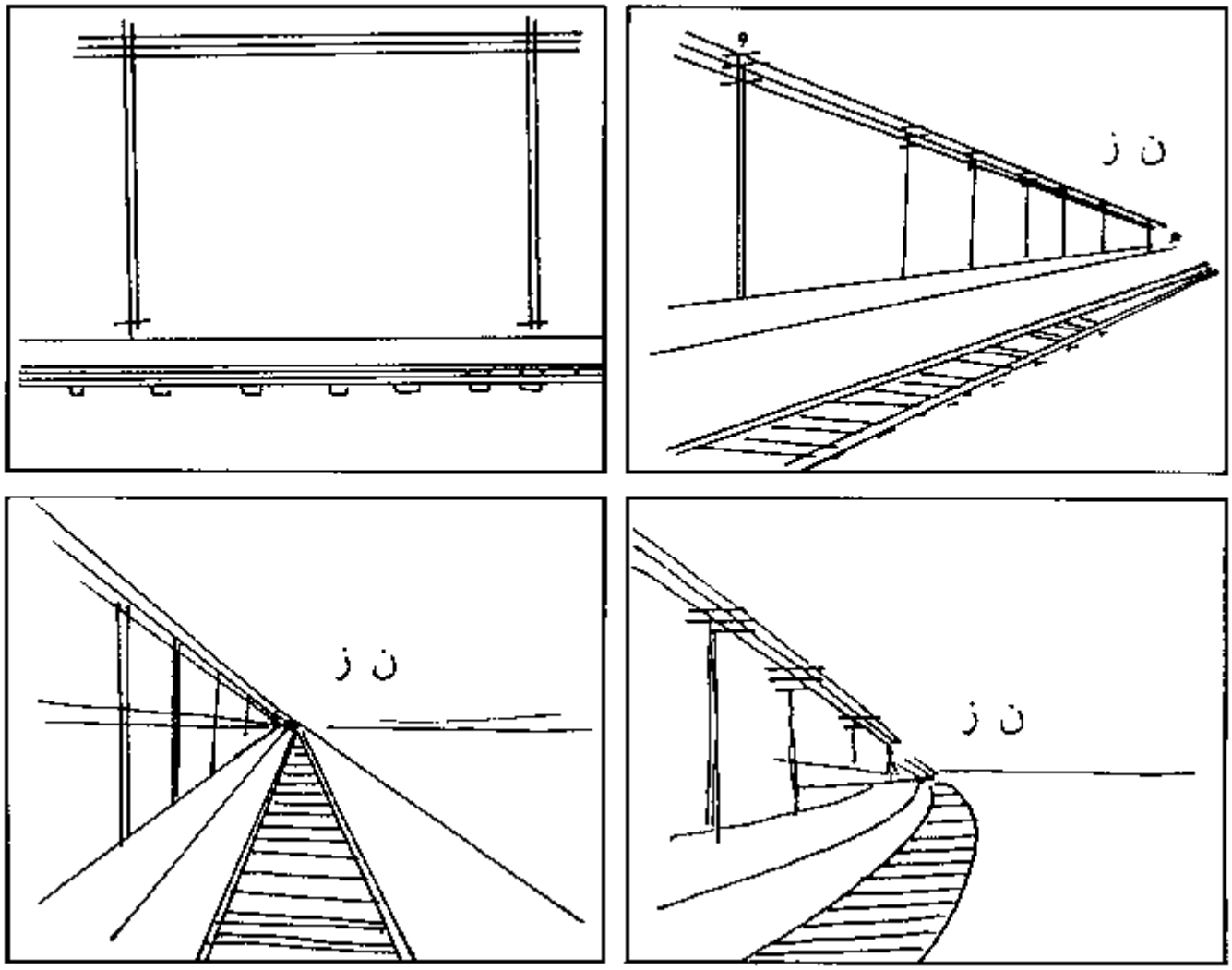
لنتعرف في البداية على معنى " المنظور الفوتوغرافي؟ "

إن كلمة **Perspective** مشتقة من اللاتينية ، فكلمة **Per** تعني خلال وكلمة **Percept** نظرة ، أي الشكل من خلال النظر ومنها أتت كلمة **Perspective** وتعني " النظر من خلال " ، ثم جاءت تلك الكلمة **Perspective** في اللغات الأوروبية للتعبير عن المنظرو الفوتوغرافي ذو البعدين ٢ **Dimension** والذي يختلف اختلافا كلياً عن المنظر الهندسي ذو الأبعاد الثلاثة ٣ **Dimension**

فنحن نرسم المنظور بهدف إتقان أسلوب الرسم المبني على الحقائق المرئية للمحافظة على النسب وكذلك لتحقيق عنصر الإظهار (الظل والضوء) فيبدو الشكل العام للعمل الفني أكثر ثراءاً وتألقاً ، علماً بأن المنظور يجعل الأشياء القريبة تظهر أكبر حجماً ووضوحاً من الأشياء البعيدة والمماثلة لها حقيقة في الحجم كما يوضح الرسم التالي ؟

كما يجعل الخطوط المتوازية تظهر وكأنها تميل للإلقاء في نقطة كلما بعدت لو نظرنا إليها نظرة جانبية علماً بأن نقطة الإلقاء هذه تسمى نقطة التلاشي أو الزوال ويرمز لها بالرمز (ن ز) كما يوضح الرسم التالي ؟





أمـا المنظـور اللـوني فيجعـل ألـوان الأشـياء القريبـة زاهيـة بينمـا يجعـل ألـوان الأشـياء البعيـدة باهتـة!!

الآن يمكننا القول بأن المنظور سواء الفوتوغرافي أو المعماري هو عبارة عن قاعدة رياضية بحتة للفن التشكيلي عامة ولفن العمارة والديكور الداخلي والمسرحي خاصة ، حيث أنه يعتمد على الخداع البصري في رؤية الأشكال ، علماً بأن المنظور الفوتوغرافي أو العيني استخدمه فنانو عصر النهضة ، أما المنظور الهندسي أو العقلاني فقد استخدمه الفنان المصري القديم ولقد طور الفنان المعماري الإيطالي الشهير (فليبون ونلكسي) قوانيني المنظور من الهندسي أو العقلاني إلى الفوتوغرافي أو العيني فتأثر به المصورون أمثال : (ماسكيو ، بيرو ، ألبرتي ، و أتشللو) فأقاموا أعمالهم الفنية سواء السريالية منها أو التكعيبية أو غير ذلك من الأساليب الفنية الحديثة على أساس من المنظور الهندسي بأسلوب عيني جديد..

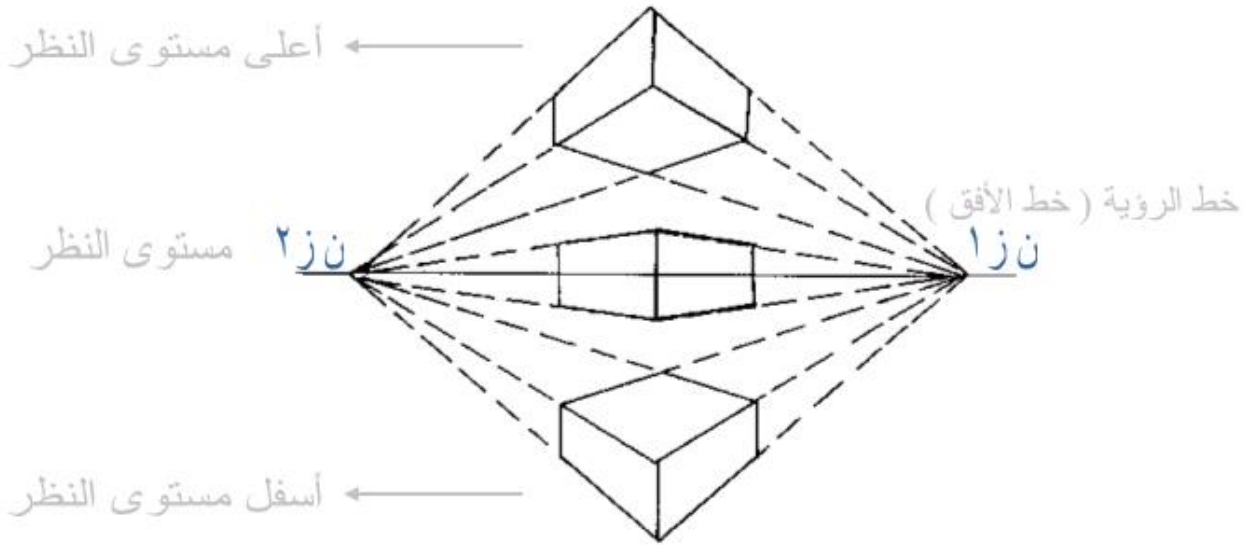
مستويات المنظور:

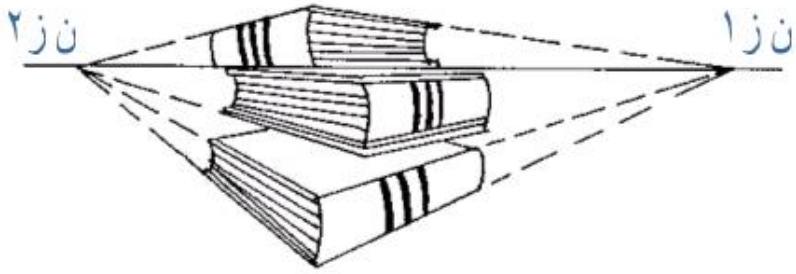
١- إن المنظور إما أن يكون في مستوى النظر ويسمى منظور عين الإنسان ويكون خط الرؤية على بعد يتراوح ما بين ١٣٠ - ١٥٠ سم .

٢- وإما أن يكون أعلى من مستوى النظر و يسمى منظور عين الطائر - أي أعلى خط الأفق أو خط الرؤية.

٣- وإما أن يكون أسفل مستوى النظر ويسمى منظور عين النملة - أي أسفل خط الأفق أو خط الرؤية.

هذه المستويات الثلاث يوضحها الرسم التالي

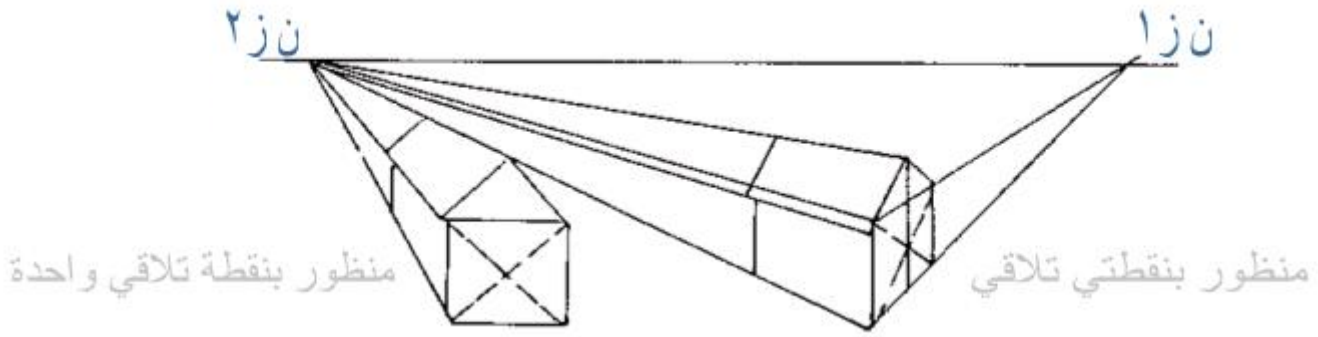




المنظور ونقط الزوال:

١- يرسم المنظور بنقطة زوال واحدة في حالة رسم المناظر الداخلية ، كرسم أو تصميم غرفة من الداخل .

٢- ويرسم بنقطتين زوال في حالة رسم المناظر الخارجية كرسم ولجهة بيت خارجية .. يوضح ذلك الرسم التالي :



تعريفات هامة:

خط الأرض :

هو خط تقاطع مستوى الصورة مع سطح الأرض ، وهو الخط الذي يمثل الأرض ويبعد عن خط الأفق أو خط الرؤية بمسافة تتراوح ما بين ١٣٠ - ١٥٠ سم.

سطح الأرض :

هو المستوى الأفقي الموضوع عليه الجسم المراد عمل رسمه المنظوري ، علماً بأنه لا يتحتم أن يكون هذا المستوى هو نفسه المستوى الذي يقف عليه الرائي

خط الأفق :

هو خط أفقي مستقيم يمثل ارتفاع عين الرائي عن مستوى الأرض.

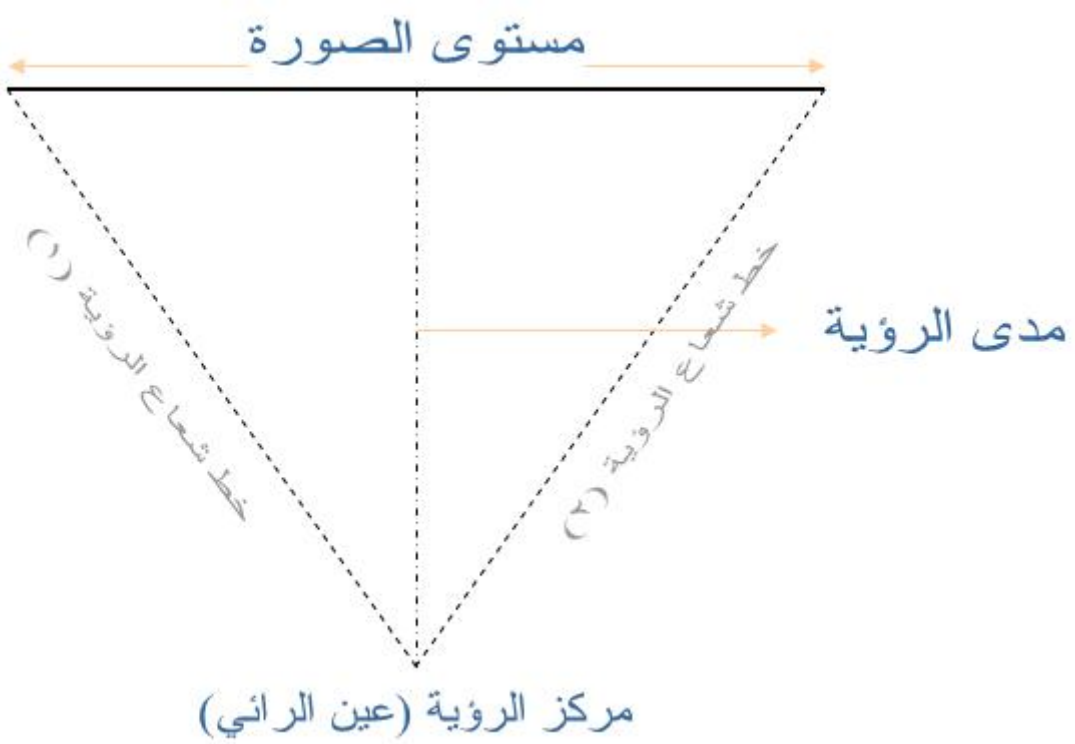
خط الارتفاع:

هو خط رأسي مستقيم يحدد عليه الارتفاعات الحقيقية الرأسية للشكل.

نقطة الزوال أو التلاقي:

هي نقط التلاقي في مالا نهاية ، وتسمى بنقط الهروب أحياناً ، وتقع على مستوى الصورة وخط الأفق ؛ وفيها تلتقي خطوط إسقاط المنظور للشكل المراد رسمه.

مخروط الرؤية:



يوضح الشكل السابق مخروط الرؤية ، هو مخروط وهمي يحدد الشكل المراد رسمه ، رأسه هو مركز الرؤية أو عين الرائي المتوسط - كطول يساوي 1.5 م تقريباً - وهو يوازي مستوى الأرض التي يقف عليها الرائي.

علماً بأن أقصى مدى يمكن الرؤية في حدوده وبشكل طبيعي يجب أن يكون أقل من ٩٠ سم ويفضل أن يكون ٦٠ سم أو يزيد قليلاً

علماً بأن المنظر الطبيعي المرئي نتوقع أن يشغل كل مجال مخروط الرؤية بعكس قطعة الأثاث أو أي شئ صغير فإنه لا يملأ كل المجال إلا إذا كان قريباً جداً..

فهم الألوان في برنامج الفوتوشوب :

يتم تصنيف برنامج الفوتوشوب ضمن برامج رسوميات العنصورة (Pixel Graphics) معنى هذا الكلام أن كل صورة يمكن التعامل معها ضمن برنامج الفوتوشوب تتكون من مجموعة من العنصورات.
(Pixels). أنظر إلى الصورة١ والصورة٢ أدناه. الصورة٢ هي لقطة مكبرة لجزء من الصورة١. بحيث نكتشف أن أي صورة في حقيقة الأمر ليست سوى مجموعة من العنصورات المتراصة مع بعضها البعض والتي تكون بمجموعها الصورة الكلية:

الصورة١

كل عنصورة تكون ذات لون واحد فقط. معنى هذا الكلام أن الصورة النقطية هي عبارة عن مجموعة من الألوان المتراصة مع بعضها البعض والتي تكون بمجموعها الصورة الكاملة. وهنا تكمن أهمية فهم الألوان في برنامج الفوتوشوب.

كمصمم ما عليك سوى أن تفهم أن هناك نظامين أساسيين للتعامل مع الألوان، وهما نظام RGB ونظام CMYK.

اختيار الألوان

يعتبر اختيار الألوان من الأمور الأساسية في استخدامات الانترنت سواء كان ذلك في الجرافيكس
أو تصميم المواقع او تصميم الاستايلات لان من خلاله تأخذ نظرة عامة على العمل فتحكم عليه إما بالجمال أو غير ذلك..
وانتقاء الألوان أمر قد يصعب تحقيقه أحيانا فتجد أن بعض المصممين المبتدئين يخونه ذوقه فتجده تائه بين
الألوان محتار كيف ينتقي الألوان التي تناسب ما عمله.
من خلال الألوان ترى أن بعض المصممين يُحبط عندما يعرض ما صممه على احد الأشخاص أو المتخصصين فيفاجأ بقولهم "
أنت ما عندك ذوق" !!
رغم انه قد بذل جهد وتعب في انتقاء للفكرة ولكن لم يوفق في اختيار الألوان المناسبة..
من خلال هذا الموضوع سأحاول أن نجد حلاً لهذه المشكلة المؤرقة.

[نصائح وتوجيهات]

أولا: حاولا دائماً استخدام ألوان هادئة وابتعد قدر الإمكان من استخدام الألوان الكئيبة.

ثانياً : حاول قدر الإمكان جعل الألوان متناسبة مع فكرة العمل [تصميم رومانسي متعارف عليه الألوان تدرجات اللون الأحمر ... الخ.

ثانيا : عندما تحاول أن تستخدم مزيج بين لونين وأكثر حاول أن تكون الألوان التي سوف تستخدمها متقاربة ومتناسقة في درجاتها كالأحمر والبرتقالي ، والسماوي والأزرق ، البنفسجي والوردي وغيرها.

ثالثا : قدر الإمكان ابتعد عن كثرة الألوان في صفحاتك حاول استخدام تدرجات للون معين.

رابعا : إذا وجدت لون أعجبك في تصميم ما لا بئس أن تقوم بإستخدمه وذلك عن طريق أداة الشفاطة (eyedropper) الموجودة في اغلب برامج الجرافيكس.

خامسا : بعض الألوان يمكن استخدمها مع جميع الأعمال والتصميم كالأبيض والرصاصي الفاتح أو ما تسمى بالألوان الافتراضية حيث الملاحظ لهذين اللونين يجد أنها تستخدم بكثرة في اغلب التصاميم وتظهر بشكل متناسق..

سادسا : اختر الدرجة المناسبة للون الذي قمت باختياره حتى يكون مناسب للتصميم فكما هو معلوم يوجد لجميع الألوان درجات متفاوتة مثلا اللون البرتقالي له عدة درجات منها ما يميل إلى اللون الأحمر ومنها ما يميل إلى اللون الأصفر.

دائرة الألوان

الالوان المتجاورة في عجلة الالوان

الالوان المتممة في عجلة الالوان

نختار لوناً أساسياً ثم اللونين المجاورين للون المقابل له .

الالوان الاخرى
في
عجلة الالوان

اللون الاسود : يوجد في آخر غموق لكل الالوان الاخرى
الرمادي : يوجد في بداية الغموق للالوان الاخرى
الابيض : يوجد في آخر بهتان للالوان الاخرى
البني : يوجد في بداية غموق الالوان البرتقالية

الالوان الدافئة

الالوان الباردة

الالوان المتقابلة
في
عجلة الالوان